HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

NOVIEMBRE 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 13

LucasArts se viene con todo!

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

Y lo nuevo de STAR WARS

ROGUE SQUADRON y X-WING: ALLIANCE

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Interstate 82

La secuela del Intersate 76 promete ser uno de los mejores títulos de Activision



9 770329 522002 00013

GRUPO 4 EDITORIAL

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL HARDWAR Y LA GUIA ESTRATEGICA DEL WARLORDS III

Reviews: Need for Speed III • Chessmaster 6000 • Independence War • NHL 99 • Dune 2000



OUTWARS
MANUAL EN ESPAÑOL
SOFTWARE EN INGLES
"Nunca viste nada igual en tu vida"
permite aceleración 3D (Voodoo Graphics compatible)
Diseñado para Microsoft Windows 95
SINGLETRAC STUDIOS
Microsoft
Publicado por
ERBE



AÑO 2 • NUMERO 13

XTREME PC TE PRESENTA EN EXCLUSIVA LOS NUEVOS JUEGOS DE LUCASARTS

Indiana Jones and The Infernal Machine, X-wing Alliance y Rogue Squadron son tres de los nuevos ases que la magia de LucasArts esconde en la manga para los próximos meses. Tres géneros diferentes y un solo objetivo: Mantener encendido el fuego de la aventura. ¡Sentí la Fuerza leyendo nuestra nota principal!

Nota del Editor

Cuando Indiana se enteró que compartiría la nota de tapa con otros juegos de LucasArts, la situación se complicó en XTREME PC. Ya que, no sólo nos empezó a correr por toda la redacción a golpe de látigo, sino que se rehusaba a posar para la tapa. Tras varias horas de diálogo (y de maratón) por fin cedió. Y es que Indy también se copó con Rogue Squadron y X-Wing: Alliance (el nuevo simulador ultra secreto (hasta ahora) de los creadores de la mítica saga comenzada por X-Wing hace más de seis años) y no es para menos, todos apuntan a no ser menos que excelentes.

Una nueva sección se inaugura en este número, donde revisaremos específicamente todos los discos de datos que salen al mercado, al igual que los últimos patches que se encuentran en nuestro site de Internet: www.xtremepc.com.ar. También este es un excelente mes de Reviews donde abundan juegos de gran calidad (con algunos ganadores del codiciado premio XTREME), en clara señal del comienzo de los lanzamientos fuertes, al que las compañías de software nos tienen acostumbrados para esta época del año. Ahora los dejo con un nuevo número de XTREME PC, que espero que disfruten... ¡Hasta la próxima!

PAGINA 48

Need for Speed III

Por fin tenemos en nuestras manos la tercera parte de la saga, ¡Enterate de todos los detalles!

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

NOVIEMBRE 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Fernando Brischetto, Juan Gril, Jean Paul Roson, Diego Bournot, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Diego Rivas, Javier Peña

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

El regreso del último Ninja a la PC

De los recuerdos de mi adolescencia, y entre los juegos que más me gustaron de toda la historia, nunca voy a olvidar a The Last Ninja. Su primera versión original fue lanzada a fines del 87, para la Commodore 64, seguidos por The Last Ninja 2 y 3, y The Last Ninja Remix. Más tarde se hicieron versiones para Spectrum, Amiga y PC.

Fue tal el éxito que este juego tuvo, por sus excelentes gráficos, jugabilidad, y su espectacular banda de sonido que en la actualidad se ha convertido en un objeto de culto.

Existen algunos sites en la red que nos recuerdan otros tiempos de gloria, hechos por personas cuyo único interés es manifestar su devoción por este gran juego.

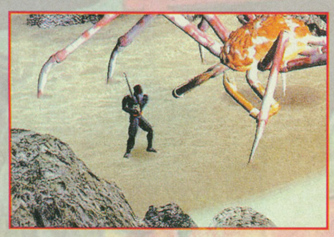
Cuando el nombre de System 3 y su Last Ninja parecían condenados a perderse en el tiempo, surge la noticia de que habrá un nuevo The Last Ninja.

Mark Cale (junto a Tim Best) fue el cerebro detrás de aquella producción, hoy cuando System 3 es casi un fantasma (su último logro fue el excelente juego de estrategia Constructor, distribuído por Acclaim y Microbyte en nuestro país) está dispuesto a regresar a la fama y desde hace casi un año esta trabajando en una nueva versión del juego.



¿Cómo será The Last Ninja? Esa es la pregunta que se nos viene a la mente cuando nos enteramos por primera vez de esta nueva versión, pues bien, según las declaraciones de Mark Cale (quien no parece estar muy conforme con la tendencia de los juegos de la actualidad basados en las últimas tecnologías) será estupendo y sólo requerirá de un procesador del tipo P-90 o superior.

Muy seguro de lo que quería transmitir, y tal vez pensando en el inminente juego de Eidos "Ninja" dijo "Hacer un clon de Tomb Raider con una ambientación oriental sería muy sencillo para nosotros, pero nuestro objetivo es la jugabilidad"



El nuevo Last Ninja será como los anteriores, con una vista isométrica con escenarios detallados y llenos de sutiles efectos especiales. Esta vez el héroe de la historia tendrá mayor posibilidad de movimientos que en los anteriores y algunas otras sorpresas...

Otra de las novedades son los caracteres inteligentes controlados por el ordenador, que por primera vez aparecen en un juego de la saga.

Habrá cinco mundos diferentes cada uno con veinte niveles, en los mismos nos encontraremos con viejos conocidos, claro que esta vez estos encuentros serán bastante más impactantes.

Muchos otros detalles no fueron revelados, por miedo a ser copiados por otros desarrolladores, cosa que entendemos perfectamente pero igual nos desesperamos.

Mark Cale se juega todas las cartas al título que lo lanzó una vez a la fama, y no sólo pretende restablecer a System 3 entre los grandes, también esta dispuesto a probar que todavía se puede hacer grandes juegos con pocos requerimientos.

HOPKINS FBI

De la casa de desarrollo Francesa KULT, y distribuido en nuestro país por Centro Mail llega esta aventura gráfica, por cierto la primera con un decidido tono adulto. Tanto por su temática como por su escenas altamente sanguinarias.

Bajo el eslogan de "La aventura gráfica que habría hecho Quentin Tarantino" se promociona en nuestro país a: Hopkins FBI. Una aventura gráfica tradicional con mucha, mucha sangre.

Todo empieza cuando a Hopkins, un agente especial, le asignan la tarea de encontrar a Bernie Berkson uno de los peores criminales de la historia. ¿Qué hizo este señor?, casi nada, lanzo dos misiles nucleares que aniquilaron a 50.000 personas en California, USA. Además de todo tipo de pequeñeces como secuestros, asesinatos o liso y llano terrorismo.

Tras años de juicio es condenado a muerte, pero como yerba mala nunca muere, Bernie logra escapar aun con dos descargas sobre su cuerpo y desaparecer de una manera más que misteriosa y Hopkins (nuestro personaje) es nuevamente el encargado de encontrarlo, tarea que nos llevará a recorrer el mundo e interactuar con más de 50 personajes. Según comentarios de la compañía, podremos controlar a otros personajes además de Hopkins, ¡Incluyendo a un clon de el mismo! Y podremos participar de una secuencia arcade en 3D.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Ravenant no tendrá un final

Este R.P.G cuenta la historia de una persona que vuelve directamente del infierno, después de haber sido torturado por siglos.

Mathew Miller, producto responsable de este título ha anunciado que cuando salga a la venta en Enero de 1999, por más de que se terminen todos los niveles el juego no mostrará las escenas correspondientes a la culminación del mismo. Habrá que acabar los futuros discos de datos que saldrán luego del lanzamiento inicial... ¿No les parece un poco ambicioso?

Más repugnantes gusanos

El genial equipo de Team 17 nos vuelve a dar una alegría, haciéndonos saber que muy pronto tendremos más gusanos en nuestra PC.

Todos recordamos Worms y su continuación Worms 2, ambos juegos eran divertidísimos a la hora de jugar de un partido entre varios.

Esta vez se trata de una nueva secuela llamada Worms Armaggedon, con un estilo gráfico renovado, más armas y mejoras en los modos de juego.

Como si esta noticia fuera poco, también les adelantamos que para cuando el producto finalmente salga a la venta ya estará funcionado la Worm-Net

HARD & TECH
COMPUTACION

Av. Santa Fé 2143 (1123)
Teléfono / Fax: 825-4601

Atendido por especialistas, que te brindan el más completo asesoramiento

UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS

MAS DE 2000 TITULOS / NOVEDADES EN SIMULTANEO CON EEUU

ADIDAS POWER SOCCER



$49

EXTREME TENIS



$30

HARD CORE 4X4



$30

DESCENT FREESPACE



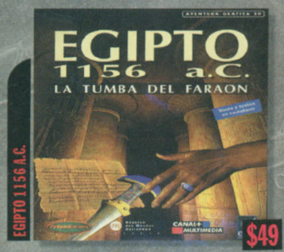
$49

NEED FOR SPEED III



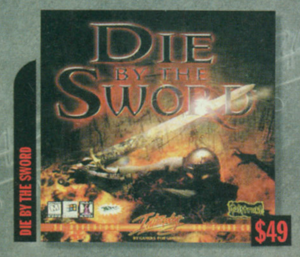
$55

EGIPTO 1156 A.C.



$49

DIE BY THE SWORD



$49

TERCER MILENIO



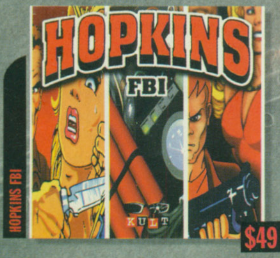
$55

X-WING COLLECTOR SERIES



$36

HOPKINS FBI



$49

PCFUTBOL 6.0 EXTENSION 2



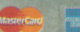
$30

MYTH: THE FALLEN LORDS



$39

ENVIOS AL INTERIOR TODAS LAS TARJETAS





El software está protegido por la ley de propiedad intelectual 11723

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Commandos: B.E.L.	Eidos	Estratégicos	1
2	Unreal	Epic Megagames	Acción/Arcades	3
3	C. del Mundo: Francia '98	EA Sports	Deportes	2
4	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	4
5	FIFA: RTTWC '98	EA Sports	Deportes	6
6	Mortal Kombat 4	Midway	Acción/Arcades	9
7	Battlezone	Activision	Acción/Arcades	7
8	Sanitarium	Dreamforge	Aventuras / RPG	10
9	Starcraft	Blizzard	Estratégicos	8
10	Tomb Raider II	Eidos	Acción/Arcades	9

¿Cómo les va, asiduos lectores de XTREME PC? Aquí nos reunimos nuevamente para comprobar una vez más las preferencias de los jugadores de PC.

En esta ocasión, como pueden ver, los cambios siguen siendo pocos, pero lo más destacable sea tal vez el leve ascenso con respecto al mes anterior del Sanitarium, que se ubicó en el puesto número 8, desplazando un lugar hacia abajo al Starcraft y al Tomb Raider II, que quedó en el número 10. El Commandos sigue liderando el primer puesto, sin intenciones de moverse de la posición de líder. Habrá que ver si en los meses que siguen los nuevos contendientes que irán apareciendo, como el FIFA 99, Grim Fandango o Tomb Raider III puedan moverlo del trono. ¡Nos vemos el mes que viene!

El adios a la gloriosa Sirtech

Los hermanos Norman y Robert fueron quienes fundaron hace bastante tiempo la exitosa compañía Sirtech, la cual prácticamente introdujo los R.P.G al mercado de los videojuegos.

Lamentablemente, el problema es el sistema con el que se maneja la industria, en donde si las compañías no están incluidas en uno de los grandes grupos de desarrollo, tienen pocas chances de subsistir.

Para vender hoy en día, es más necesario invertir mucho dinero en promociones que producir un buen juego, y Sirtech no contaba con los recursos para competir en este mercado.

Pero lo que verdaderamente fundió a esta compañía fue una operación de venta de 10.000 unidades de Jagged Alliance: Deadly Games a la cadena norteamericana Neostar, que al fundir vendió a otras cadenas el mismo producto a un valor inferior al costo.

Las devoluciones masivas por parte de las otras cadenas de venta, y la ley norteamericana que no protegió los intereses de Sirtech, han acabado con una verdadera leyenda de la industria de los videojuegos.

A pesar de este final trágico, su división de Canada sigue trabajando en la producción de Jagged Alliance 2 y Wizardy VIII.

Linda Currie, ejecutiva de esta división comunicó a la prensa: "El cierre de la compañía Sir Tech no va a afectar los esfuerzos que estamos realizando para desarrollar Jagged Alliance 2, solamente el retrazo que ya hemos anunciado con respecto al mercado americano. Siempre hemos sido independientes en cuanto a los recursos para crear juegos de calidad " Luego agregó: "Seguiremos desarrollando Jagged Alliance 2 y Wizardy VIII, los últimos de una larga gran serie de juegos".

El marketing y la distribución de ambos productos serán licenciados por alguna otra compañía, ya se han establecido negociaciones, pero no se ha tomado una decisión definitiva.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Heroes of Might & Magic III se posterga hasta febrero

La noticia fue dada por John Adams, el presidente de la firma 3DO, quien sin demasiadas explicaciones redactó una breve carta que fue exhibida en la web de este juego.

Esperemos que no lo vuelvan a postergar, ya que los fans de este juego lo consideramos únicos y hace tiempo que esperamos esta continuación jugando mientras tanto a su segunda parte y a su disco de datos.

Unreal 2: no será Epic Megagames quien lo lleve a cabo

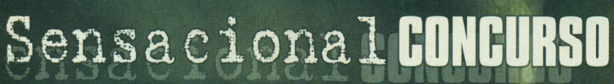
Unreal fue uno de los títulos más sorprendentes de este año, y tecnológicamente hablando quizás el mejor. Su engine es reconocido como el más potente a la actualidad, y son varios los títulos próximos a salir que lo utilizarán.

Epic ha dado la noticia que no serán ellos quienes produzcan Unreal 2, ya que la licencia se la han vendido a Legend Entertaiment.

Aunque no han querido adelantar demasiada información, se supone que están concentrando todas sus fuerzas en algo nuevo y sorprendente. Tendremos que espera para ver con que se vienen.

Dangerous Airports para Flight Simulator 98

Muy pronto un nuevo add-on para el simulador de vuelo civil aparecerá en el mercado. Se trata como su nombre lo indica, de un paquete que incluye varios aeropuertos, que por su ubicación geográfica y su situación climática se convierten en un verdadero peligro aún para los pilotos más expertos.





AQUI ESTAN LOS GANADORES DE ESTOS ESPECTACULARES PREMIOS

1er Premio

- Máquina Arcade "Battle Zone"
- Battlezone "Survival Kit"
  - Remera de Battlezone
  - Mouse Pad Battlezone
  - Lapicero Battlezone
  - Gorra Battlezone
  - Lentes para el sol Battlezone
  - Copia del Juego
- Un reloj edición especial de Battlezone
- Una copia de la edición especial: Mechwarrior 2 Titanium Trilogy
- Una copia de "Dark Reign Mission Pack 1"
- Una copia de "Hexen 2 Mission Pack 1"
- Una copia de "Interstate '76 Arsenal"
- Una copia de "Heavy Gear"

2do Premio

- Battlezone "Survival Kit"
- Una copia de la edición especial: Mechwarrior 2 Titanium Trilogy
- Una copia de "Dark Reign Mission Pack 1"
- Una copia de "Hexen 2 Mission Pack 1"
- Una copia de "Interstate '76 Arsenal"
- Una copia de "Heavy Gear"

3er Premio

- Battlezone "Survival Kit"
- Una copia de Mechwarrior 2 T. Trilogy
- Una copia de "Dark Reign"

4to al 10mo Premio

- Battlezone "Survival Kit"

1er Premio
Urquia Rodrigo - DNI: 27.407.771

2do Premio
Caputo Nicolás - DNI: 30.722.158

3er Premio
Sangiovanni Lucas - DNI: 30.181.224

4to Premio
Umansky Ivan - DNI: 31.786.615

8vo Premio
Perez Ramiro - DNI: 26.546.752

6to Premio
Rodriguez Pablo - DNI: 28.800.496

7mo Premio
Perez Juan Manuel - DNI: 29.953.576

5to Premio
Grosso Natalia - DNI: 22.852.098

9no Premio
Hermann Paul - DNI: 29.394.244

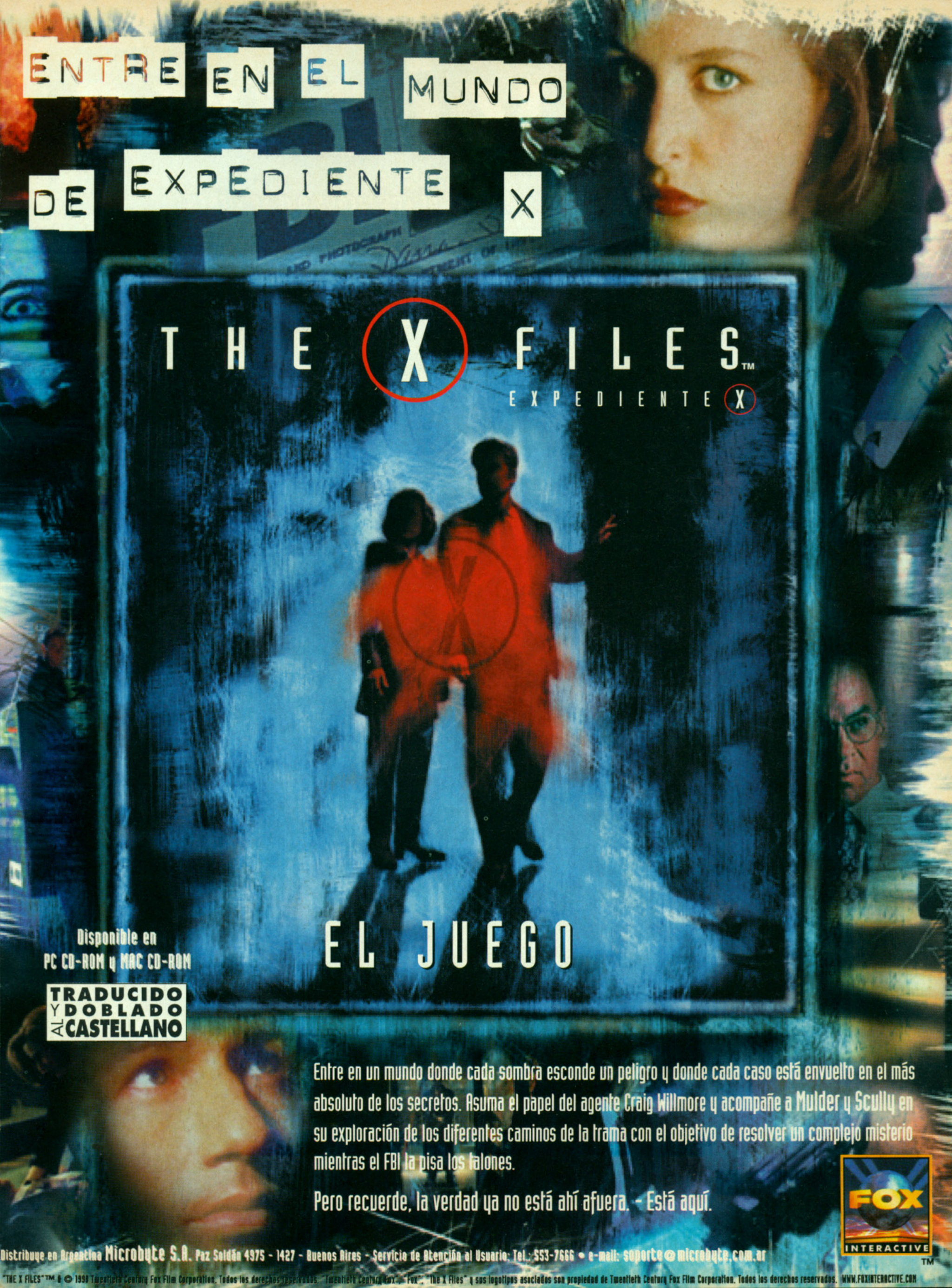
10mo Premio
Mc Cormack Andrés - DNI: 31.718.340

LOS GANADORES PUEDEN RETIRAR LOS PREMIOS DE 12 A 18 HS. LOS DIAS MIERCOLES EN LARREA 785 15 "B" -CAP. FED.

FECHAS DE SALIDAS

Abe's Exodus	GT Interactive	Primavera 98
Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien Vs Predator	Fox	Verano 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Primavera 98
Asteroids	Activision	Primavera 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	Primavera 98
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 98
Birth of the Federation	MicroProse	Primavera 98
Blood 2	Monolith	Primavera 98
Centipede	Hasbro	Primavera 98
Combat Flight Sim.	Microsoft	Primavera 98
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Primavera 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Verano 99
Dark Vengeance	GT Interactive	Primavera 98
Descent III	Interplay	Primavera 98
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Verano 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 98
European Air War	MicroProse	Primavera 98
Falcon 4.0	MicroProse	Primavera 98
Fallout 2	Interplay	Primavera 98
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Primavera 98
Fighter Squadron	Activision	Primavera 98
Fighting Steel	SSI	Primavera 98
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Verano 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 98
Game of Life	Hasbro	Primavera 98
Half Life	Sierra On-Line	Noviembre 98
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Primavera 98
Heretic II	Raven/Activision	Primavera 98
Homeworld	Sierra	Primavera 98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Verano 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Primavera 98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	Primavera 98
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
Lands of Lore III	Westwood Studios	Primavera 98
LAPD 2100 AD	EA	Verano 99
Luftwaffe Commander	SSI	Primavera 98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Verano 99
Myth II: Soulblighter	Bungie	Primavera 98
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 98
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	Verano 99
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Verano 99
Quest for Glory V	Sierra	Primavera 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Return to Krondor	7th Level	Primavera 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Primavera 98
Screamer 3	Virgin	Primavera 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Settlers III	Blue Byte	11/98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Primavera 98
SimCity 3000	Maxis	11/98
Sin	Activision	Primavera 98
Skies	SegaSoft	Primavera 98
Space Bunnies Must Die!	Ripcord	Primavera 98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Verano 99
StarCon	Accolade	Primavera 98
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Primavera 98
Starsiege	Sierra	Primavera 98
Stratego	Hasbro	Primavera 98
Tomb Raider III	Eidos Interactive	Noviembre 98
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 98
Turok 2	Acclaim Entertainment	Verano 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Navidad 98
War of the Worlds	GT Interactive	Primavera 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Primavera 98

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías


ENTRE EN EL MUNDO DE EXPEDIENTE X
THE X FILES™
EXPEDIENTE X
EL JUEGO
Disponible en
PC CD-ROM y MAC CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Entre en un mundo donde cada sombra esconde un peligro y donde cada caso está envuelto en el más absoluto de los secretos. Asuma el papel del agente Craig Willmore y acompañe a Mulder y Scully en su exploración de los diferentes caminos de la trama con el objetivo de resolver un complejo misterio mientras el FBI la pisa los talones.
Pero recuerde, la verdad ya no está ahí afuera. - Está aquí.
FOX INTERACTIVE™
Distribuye en Argentina Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Servicio de Atención al Usuario: Tel.: 553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar
"THE X FILES"™ & © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox", "The X Files" y sus logotipos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. WWW.FOXINTERACTIVE.COM

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN



En éste número:

Además:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** *Micro Forte*
- **DISTRIBUYE:** *Ripcord Games*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Noviembre 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.ripcordgames.com/upcoming.html

Enemy Infestation

En las profundidades del espacio nadie oirá tus gritos...



Todos los personajes son útiles, las mujeres e incluso niños bien equipados pueden ser imprecindibles.

Los juegos con perspectiva isométrica, son aún una tecnología bastante respetada, y permiten dar otro enfoque artístico a lo visual sin necesidad de implementar tantos efectos especiales. Así lo han demostrado títulos como Diablo, Sanitarium o Commandos.

En esta oportunidad, tuve la suerte de que me tocara preparar el informe de este nuevo juego, que está siendo desarrollado por Micro Forte y se encuentra prácticamente en la etapa de su culminación.

Algo curioso es como fue cambiando de nombre según el destino de su suerte: En un principio se llamaría Terror Firma, luego cuando MicroProse lo tenía en la mira se convirtió nada más ni nada menos que en X-Com 4 (recordemos que esta compañía increíblemente decidió abandonar su supremacía en el campo de estrategias por turnos, anulando el proyecto prácticamente finalizado de Guardians: Agents of Justice, algo que muchos usuarios todavía no le perdonan, mucho antes y tal vez por la misma razón, ya había rechazado este título que ahora nos ocupa), y por último al adquirirlo Ripcord Games, los actuales distribuidores, pasó a llamarse como ahora se lo conoce, Enemy Infestation.

Pero hablemos un poco del juego. Inspirado verdaderamente en la saga X-Com pretende sacar lo mejor de la misma y llevarlo a un nivel más alto. La historia comienza en una base espacial de un remoto planeta, cuando sus colonos se ven afectados por un furtivo ataque alienígena. Cada uno de los personajes de nuestro equipo tendrá características específicas y será más útil en determinadas labores. Podrían clasificarse en las categorías de soldados, científicos, enfermeros y mecánicos, por sólo nombrar a grueso modo.

El juego comenzará con el capitán, un soldado, una científica y un prototipo cibernético de combate, siendo los únicos sobrevivientes aparentemente de la historia, pero a medida que recorramos la base, iremos encontrando otros personajes moribundos, que si los sanamos a tiempo pasarán a ser parte de nuestra brigada de supervivencia.

Los personajes más débiles, por ser niños o mujeres también pueden ser muy útiles si se los equipa como es debido, además cuentan como cualquier otro con la posibilidad de esconderse si es conveniente.

Jugando a la segunda misión de la demo, me encontré con los integrantes de mi banda desparramados, mientras los soldados estaban por un lado con los robots, los científicos se encontraban indefensos. Intenté explorar una habitación cercana con una de las científicas, pero rápidamente se lleno de alienígenas mientras esta gritaba horrorizada. La mandé a esconderse, y lo hizo tan bien que ni yo mismo podía encontrarla en la pantalla. Luego cuando llegaron los refuerzos y acabaron con las criaturas que merodeaban el lugar, automáticamente salió de su escondite.

Las misiones están conectadas y siguen una historia, lo que aumenta el interés por parte del jugador. Para los combates se ha utilizado un sistema básico, el más común de los juegos de estrategia real, pero con la ventaja y control sobre las unidades que permite la perspectiva isométrica combinada con una interface también clásica.

Existen diferentes tipo de armas, que varían en poder de destrucción, velocidad de recarga, tipos de municiones. Por ejemplo, una de ellas dispara nubes tóxicas devastadoras, pero como también afecta a nuestros integrantes humanos, será más apropiada para ser utilizada por los robots.

Los gráficos, son de muy buena calidad, bien animados, originales y dan a los personajes mucha personalidad. También se ha trabajado bastante en los efectos de sonido, las voces y la música, creando una excelente y apropiada ambientación.

Enemy Infestation parece tener todas las herramientas necesarias para convertirse en un muy buen juego, sólo habrá que esperar un poco hasta que se produzca su inminente lanzamiento.



Existen categorías o rangos para cada uno de los personajes y cada uno se desempeñará mejor en lo que le corresponde.











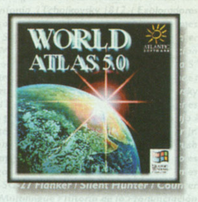












al alcance de todos...

✓ porque están siempre cerca: podés encontrarlos en cualquiera de los locales ampm de YPF en todo el país.

✓ porque podés elegir entre 20 títulos originales de la mejor calidad, con la garantía y el soporte técnico que vos merecés.

✓ porque en nuestro exhibidor vas a encontrar siempre nuevos títulos, ofertas o promociones especiales.

✓ y porque todo lo que vos buscas se encuentra a tu alcance por sólo $9⁹⁰.

B.J. Broker S.A.
Av. Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires
Tel: (01) 811-0824/27
Fax: (01) 815-1779
soporte@bjbroker.com





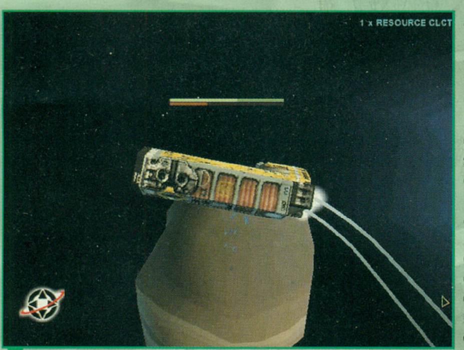
(no compres software pirata).

Homeworld

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Relic Software*
- **DISTRIBUYE:** *Sierra*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Primavera 98.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.sierra.com/homeworld

La lucha desesperada de una civilización por encontrar y regresar a su verdadero hogar



Gracias a la configuración del ángulo de la cámara (totalmente manual) podremos lograr el que más nos convenga.

Relic software un grupo de desarrollo canadiense está trabajando en los últimos detalles, de lo que seguramente será en poco tiempo, un excelente juego de acción y estrategia en el espacio distribuído por Sierra.
Las series Wing Commander y X-Wing son claros exponentes de la aceptación que este género ha tenido entre los usuarios de PC. Pero... ¿Qué es lo verdaderamente entretenido? ¿El estilo de juego o la posibilidad de participar en un combate espacial a gran escala?

Relic planea tomar lo mejor de todo lo que ha aparecido hasta el momento, e implementar algunas ideas que tienen guardadas en secreto, pero que prometen elevar este género a un nivel superior.

• Hace tiempo en una galaxia lejana...

Como es completamente necesario, o como ha sido impuesto por George Lucas años atrás, es indispensable que en el argumento exista una raza oprimida, por otra maléfica poderosa e imparable que planea apoderarse del universo.
Desterrada desde hace varios siglos a un planeta helado, una civilización entera ha olvidado sus verdaderos orígenes.
En un antiguo artefacto, una reliquia con forma de cristal, se encontraron unas coordenadas remotas que marcan un lejano punto en la galaxia...¿Será ese el verdadero hogar?

Luego de construir una gigantesca nave madre, se lanzan al espacio dispuestos a averiguarlo, y te asignan a vos como Comandante y responsable de conseguir el éxito en esta dificultosa misión.

Homeworld fue autodefinido por sus propios creadores como una mezcla de lo mejor de muchos juegos de acción en el espacio y de estrategia en tiempo real aparecidos hasta el momento y algo más... Ellos mismos se consideran adictos a estos géneros, así que saben bien cómo apreciar lo que los jugadores quieren, y a la vez implementar todo aquello que les hubiese gustado que un juego hubiese tenido.

Homeworld a dado origen a cantidad de rumores, y la razón es que se ha mantenido en secreto muchas de las cosas que se piensan implementar, soltando a la prensa frases que sugieren ideas como "Es interesante pilotear un caza en una lucha intergalactica, pero hasta el momento nadie me dio la oportunidad de controlar a una flota completa" pero que en realidad sólo aumentan las expectativas y la curiosidad de quienes están pendientes del proyecto.

• Un estilo clásico, una idea nueva...

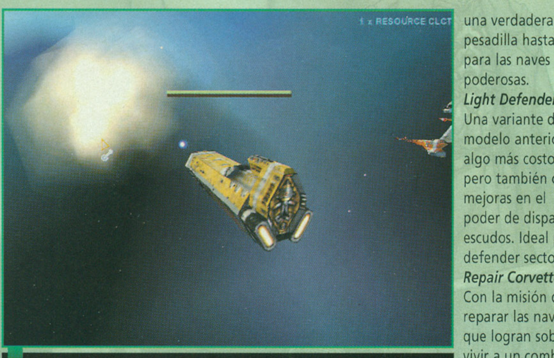
El engine desarrollado para este título es muy poderoso y permite manipular objetos iluminados y texturados en tiempo real y enfocarlos desde distintos tipos de cámara, y además la calidad de los gráficos le dan un toque extra de distinción.

Para comenzar a imaginarnos Homeworld, tendremos que pensar en un juego clásico de estrategia en tiempo real como Starcraft, (en cierta forma se parece bastante porque la acción se llevará a cabo en mapas similares, donde se podrán seleccionar unidades usando nuestro mouse, tendremos que manipular recursos, construir unidades, etc.) y darle la perspectiva y atributos de los arcades 3D, que ofrecen mayor emoción en los intensos combates.

En algunos productos que tenían un concepto similar, podíamos seleccionar entre cámaras pre-diseñadas que nos ofrecían una perspectiva mas o menos ideal para cada momento, en Homeworld se nos permite configurar el ángulo de la cámara como nosotros preferamos, consiguiendo enfoques únicos, no vistos anteriormente.



La estrategia en tiempo real se traslada al espacio y en 3D, en lo que promete ser uno de los juegos más originales del año.



Con la utilización de placas aceleradoras se lograrán efectos increíbles e inéditos para un juego de estrategia.

Uno de los puntos tenidos en cuenta en profundidad es el desarrollo de una interface cómoda.

Todos sabemos como una inteface mal lograda puede echar a perder el mejor de los juegos, y debido a la cantidad de acciones permitidas es una tarea complicada, pero se está trabajando en un sistema paralelo que permite controlar todas las posibilidades mediante el mouse y la pantalla en combinación con el teclado.

• Las naves de nuestra flota

Existen diferentes tipos de naves que podremos controlar en este juego, a continuación describiremos brevemente algunas de ellas.

Light Interceptors: Son baratos, rápidos y diseñados para atacar en grupos números. Aunque se destruyen con uno o dos disparos de cualquier tipo de arma, pueden ser una verdadera pesadilla hasta para las naves más poderosas.

Light Defender: Una variante del modelo anterior, algo más costosos, pero también con mejoras en el poder de disparo y escudos. Ideal para defender sectores.

Repair Corvettes: Con la misión de reparar las naves que logran sobrevivir a un combate, dejándolas a punto para un nuevo confrontamiento.

Salvage Corvettes: Son recolectores de chatarras, su uso permite rejuntar todo el metal que flota luego de un combate con el fin de reciclarlo y usarlo en la construcción de nuevas naves.

Light Corvettes: Más grande y lenta que cualquier Interceptor, es ideal para brindar soporte al combate entre estos, gracias a su capacidad de disparo.

Resource Collector: Quienes hayan jugado juegos de estrategia en tiempo real estarán familiarizados con este termino. Este tipo de nave es insustituible, ya que a través de ella se juntarán todos los recursos necesarios para construir todos los demás tipos de nave. Es muy lenta y pesada, y no cuenta con sistemas de combate propios, por lo cual será necesario asignarle algunas unidades para que la defiendan.

Research Ship: Es una de las más necesarias en la lucha contra el enemigo. Sirve para desarrollar nuevas tecnologías cada vez más efectivas y poder aplicarlas al combate.



Al igual que en los clásicos, existen diferentes tipos de unidades cada una diseñada con funciones específicas.

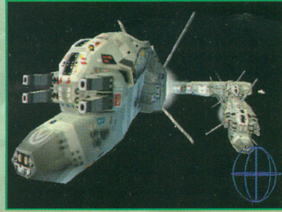
• En Resumen

Después de tanto misterio, podemos deducir que Homeworld pertenece a los nuevos híbridos que están apareciendo en este último año, combinando dos géneros clásicos, en este caso sería arcade de acción espacial con un juego de estrategia en tiempo real.

La idea es bastante buena, tiene una historia sólida, y parece contar con la tecnología necesaria para llevarla a cabo.

Está anunciado que el lanzamiento será durante esta primavera, y creo que así se hará ya que todos conocemos la política de Sierra es no atrasarse demasiado, a veces con el costo de lanzar productos que no han sido finalizados como corresponde, sería una lástima que esto le sucediese a Homeworld.

En la versión final habrá soporte para las placas aceleradoras y podrá ser jugado en Multiplayer hasta por 8 jugadores.









Alien Vs. Predator

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Rebellion Development*
- **DISTRIBUYE:** Fox Interactive / Microbyte
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No dispopnible
  Completa: Verano 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.foxinteractive.com

Por fin dos clásicos del cine llegan a nuestras pantallas. Tras varios años de espera, Alien vs. Predator está a punto de ver la luz. ¿Valió la pena esperar tanto?

Por Sebastian Di Nardo

Como todos sabemos, lo que es un éxito en cine suele ser un producto asegurado para la industria del video juego. Pero a veces el producto final no es digno del nombre que lleva. Ya hemos visto como juegos que podrían haber sido brillantes fueron opacados por pobre calidad gráfica, una pésima jugabilidad o un guión poco cautivante.

Curiosamente uno de los personjes del cine, con mayores posibilidades fue desperdiciado en varias oportunidades. Su nombre: Alien.

La criatura creada por Ridley Scott y H. R. Giger nos sacudió con cuatro películas en la pantalla grande. Desgraciadamente no sucedió lo mismo en el campo de los videojuegos.

Aparentemente todo está por cambiar gracias a Rebellion Development y Fox Interactive. Quienes en su nuevo título incorporarán además de los aliens y los marines a otro titánico monstruo del cine. Su nombre: Depredador.

Aliens vs. Predator fue anunciado por primera vez en 1994, para salir como juego principal para la consola de Atari Jaguar. Luego de la desaparición de la misma, hubo silencio en torno al destino de AvP y todos olvidaron que habría un versión para PC.

Después de cuatro años y numerosos cambios en el engine, se esfumó el cono del silencio que había a su alrededor. Ahora AvP utiliza un engine similar a Quake II con algunos toques en cuanto a iluminación y texturas. Durante la exposición E3, pudimos observar una versión beta en funcionamiento y confirmamos que los cambios son realmente asombrosos.

El guión del juego sigue la línea de las películas de Alien. Mientras estudian nuevas formas de vida y cual es la mejor manera de explotarlas, los científicos permiten que un alien se escape dentro de la Base Pandora. Para empeorar las cosas, una falla en el sistema de seguridad permite que un depredador consiga fugarse.

Nuestra misión como marine, consistirá en localizar datos que nos permitan destruir la base para evitar que los aliens se fuguen. Tendremos todas las armas a nuestra disposición: rifle de pulsos, ametralladoras, escopetas, pistolas de plasma y lanzagranadas.

Podremos jugar como alien, cuya agilidad, velocidad y fuerza es infinitamente superior. Y para poder contrarrestar el enorme poder de fuego del marine, podremos acercarnos con rapidez caminando por techos y paredes para asestar mortales golpes con los brazos y la cola. Este representa el mejor modo de ataque para un alien, si tenemos en cuenta que los detectores de movimiento de los marines funcionan en 2 dimensiones. Pueden vernos venir pero no saben si lo hacemos por arriba o por abajo. Y cuando lo averiguan, Zas! Demasiado tarde!. Y si nos disparan de cerca , la sangre ácida quemará a nuestro agresor. La desventaja: los golpes sólo pueden ser a corta distancia.

Y si queremos podemos encarnar al





Depredador, que nos permitirá volvernos invisibles para acercarnos con mayor facilidad a nuestra presa. Las cuchillas en sus muñecas y el láser del hombro son armas implacables.

Toda esta acción se desarrollará en escenarios tan asfixiantes, oscuros y futuristas como los que vimos en las películas.

Pero sin duda alguna, la mejor parte la llevará el modo Multiplayer. AvP utiliza Direct Play, lo que significa que soportará todos los modos (serial, modem, LAN, Internet).

El sólo imaginarnos interpretar a un feroz alien, acercándonos por el techo a nuestra presa sin ser detectados, o correr rápidamente alrededor de ellos golpeándolos mientras ellos se preguntan de donde vino el golpe, suena más que interesante.

AvP está en su etapa final de realización, y por lo que hemos visto hasta el momento, cumple con todo lo prometido por sus creadores. No nos cabe duda que, después de tantos años, será por fin un clásico. Si a Alien le sumamos acción, sangre, Depredador y armas, muchas armas, el resultado será un éxito.

Sólo queda contestar la pregunta del millón: ¿Valdrá la pena tanto tiempo de espera? Habrá que esperar un poco más, pero podemos decir que sí.

Oddworld: Abe's Exoddus

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Oddworld Inhabitants*
- **DISTRIBUYE:** *GT Interactive / Edusoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Diciembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.oddworld.com

Un capítulo intermedio entre la primera y segunda parte de la saga de Oddworld está a punto de ver la luz

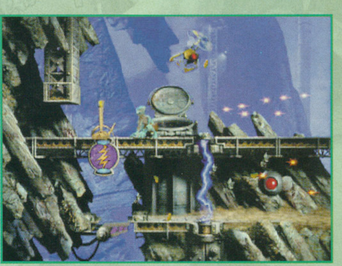
Pero, ¿En qué quedamos? ¿Estamos o no, ante la segunda parte de Oddworld: Abe's Oddysee? La respuesta es: No. Abe's Exoddus será un capítulo intermedio en la saga Oddworld pensada desde un primer momento para ser una quintología, en la que en cada ocasión, un nuevo personaje ocuparía el papel de protagonista y los anteriores participarían activamente de la trama. Pero dado que el equipo de desarrollo no considera que la tecnología de hoy les permita concebir lo que tienen en mente para la segunda parte, crearon este Abe' Exoddus como una prolongación de la primera (aunque no es un disco de datos) donde aprovecharían para agregar ideas que quedaron fuera de Oddysee y pulir algunos detalles del mismo.

En la primera parte, tras liberar a todos sus compañeros que como el, se encontraban esclavizados en la fábrica, se realizó un gran festejo. Es ahí donde Abe, tras un fuerte golpe recibe la visión de tres Mudokons de aspecto fantasmagórico implorándole su pronta partida hacia Necrum, el cementerio sagrado de los Mudokons. Según parece Molluck ha vuelto a las andadas y tras agotar su reserva de huesos para la producción de Soulstorm Brew, (una especie de gaseosa muy adictiva), decidió profanar dicho cementerio. Abe debe dirigirse ahora a SoulStorm, otra fábrica de la corporación y productora de la bebida, la cual deberá demoler tras rescatar a otro grupo de Mudokons que no sólo trabajan ahí, sino que son sometidos a un siniestro tratamiento eléctrico para extraerles el ingrediente secreto del SoulStorm Brew: Lágrimas (bueno, pensándolo bien, no es tan secreto, ahora lo saben todos ustedes).



• Mismo Engine, Nuevas ideas

Es increíble como algunas buenas ideas, pueden mejorar un juego de por si excelente (Oddysee fue ganador del premio Xtreme en nuestro número 2 con un 94%). En esta ocasión podremos "poseer" un número mayor de criaturas y con cada una el sistema de comunicación (A.L.I.V.E) será diferente, esto abre un enorme abanico de posibilidades estratégicas. Cada uno tiene un rango, y como tal unos obedecen las ordenes de otros. Cuando estemos en posesión de, por ejemplo, un Glukkon podremos dirigir a un Slig o varios a nuestro antojo, utilizándolos para ciertas tareas suicidas como despejar el camino de bombas y otros nefastos y letales objetos. Por suerte, nuestras súplicas han sido escuchadas por el equipo creativo y ahora Abe podrá ordenarles a todos los Mudokons que se encuentran en la pantalla a que lo sigan, evitándonos el tedioso trabajo de salvarlos uno por uno, y generando nuevas opciones como las de hacerlos trabajar en ciertos lugares para que nos ayuden. Por ejemplo, si para abrir una compuerta hay que girar tres interruptores, podremos indicarles a tres Mudokons que lo hagan, y si únicamente contamos con dos ayudantes, el tercero lo podemos operar nosotros mismos, ¡a esto le llamo yo trabajo en equipo!



Otra nueva incorporación que nos complicará las cosas es el Laughing Gas o Gas Hilarante, este posee un efecto nefasto en nuestra raza (aunque a Abe no lo afecte). No sólo los que toman contacto con el mismo comienzan a reír desaforadamente, sino que perderán el control saltando y comenzando a golpearse entre sí, la única forma de calmarlos será mediante un golpe que les devuelva el control. Otro de los detalles fundamentales, además de que ahora podemos salvar el juego en cualquier lugar, evitado recordar constantemente a la familia de los programadores, es la inclusión de algunos vehículos que podremos controlar y de Power Ups que recoger, con estos podremos hacernos invisibles, curar Mudokons heridos, o volvernos invulnerables por un tiempo. Siempre recordando que estamos ante un juego "retorcido" cabe recordar que Abe, podía "tirarse pe..." ahora además posee la capacidad de "poseerlos" y dirigirlos hacia objetivos. ¿Bizarro? ¿De mal gusto? ¿Gracioso? La respuesta depende de cada jugador.

De lo que si estamos seguros es que con todas estas mejoras, los seguidores del género, tienen a lo que se perfila como un excelente exponente, en un desierto con un solo oasis a la vista llamado Heart of Darkness del que algunos ya habrán saciado su sed. A no desesperar, solo falta poco más de un mes para poder disfrutar de esta nueva experiencia en nuestros monitores.

S DE CENTRO MAIL



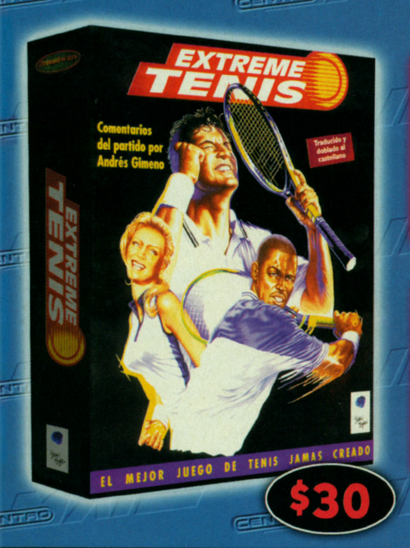
$30



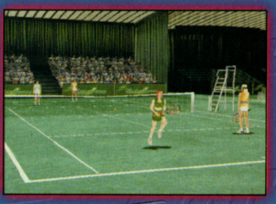


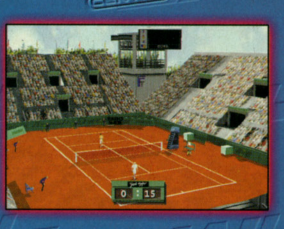
Hardcore 4x4 agudiza tus habilidades de manejo al límite. No sólo competirás contra otros seis corredores, sino también contra las pistas, diseñadas especialmente en 3D para poner a prueba tanto al conductor como a su vehículo.

- Elegí entre 6 camionetas 4x4
- Daño simulado que afecta la performance de tu vehículo
- 9 pistas espectaculares
- Elevada inteligencia artificial de tus oponentes
- Opciones multiplayer - Campeonato, Carrera contra reloj y prácticas
- Gráficos totalmente realizados en 3D



$30





El mejor juego de tenis jamás creado. Extreme Tenis es una simulación realista de tenis, no un simple juego de entretenimiento. La atmósfera, los campos, los gritos del público, los torneos, los diferentes tipos de golpe, las reacciones realistas de los jugadores, así como sus características de juego...

- 13 canchas y 4 superficies diferentes
- 5 vistas distintas de cámara
- 169 torneos, algunos permitiendo hasta 32 jugadores
- Hasta 200 oponentes manejados por la computadora
- Hasta 8 jugadores pueden competir en la misma computadora

tro Mail Argentina S.A.
s (1017) Tel: 371-1316



Asghan

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Silmarils*
- **DISTRIBUYE:** *Grolier Interactive / Tele*
- *Opción*

FECHA DE SALIDA:
Demo: No está disponible.
- *Completa: Diciembre 1998.*

INFORMACION EN INTERNET:

El regreso de Silmarils al mundo de los juegos con un título impresionante

***A** orillas del muelle de una playa oscura, nuestro personaje apunta con su ballesta al monstruo que duerme apacible con su espalda reposando en un barril podrido.*
Sobre el mar se mece lentamente una antigua nave, probablemente la nuestra, por el estrecho sendero empinado comienza la aventura...

Silmarils es una compañía francesa especializada en crear juegos de fantasía, a la que se le atribuyen títulos exitosos como Tashar (1989) o Ishar (1992), pero con el transcurso del tiempo y los cambios tecnológicos, quedaron como tantas otras olvidadas momentáneamente.

Entre algunos de los títulos con los que planea reaparecer para fines de este año se encuentra este maravilloso Asghan, y la primera palabra con la que se puede describir es "asombroso".

Con una perspectiva en tercera persona, y un sistema de cámaras similar a Tomb Raider, nuestro personaje, príncipe y guerrero, deberá enfrentar y resolver peligrosas situaciones para salvar y recuperar su reino.

El engine que esta empresa ha usado para darle vida a este juego es de lo mejor, inclusive fue premiado y reconocido por 3Dfx como uno de los más potentes, y aún sin aceleración gráfica se ve muy bien. Entre lo más sorprendente es el sistema que proyecta las delicadas y contorneadas sombras de los polígonos.

Asghan es por encima de todas las cosas un buen arcade, nuestro personaje puede caminar, correr, saltar, nadar, colgarse, balancearse, invocar hechizos, disparar la ballesta, lanzar shurikens y realizar diferentes tipos de ataque con su espada, pero también deberá resolver situaciones de lógica, interactuando con personajes inteligentes que le darán pistas para proseguir con la aventura y recogiendo objetos que nos serán de utilidad.

Esta numerosa cantidad de acciones, combinadas con el alto nivel de animación y un entorno medieval, le da al juego un estilo hasta el momento único, que quizás sólo podremos compararlo con Ultima IX de Origin, aunque este tampoco aún ha salido a la venta.

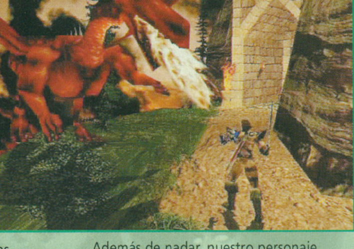
Bosques encantados, desiertos de nieve, peligrosos castillos, cavernas oscuras son algunos de los treinta sitios que Asghan deberá recorrer para poner fin a los peligros que acechan sus tierras y convertirse finalmente en Rey.

Los escenarios son increíbles, pareciera como si aquellos libros de fantasía que hemos leído tantas veces, cobraran vida en un mundo 3D. El alto nivel de detalle, el buen diseño y la variedad hacen que Asghan llame nuestra atención a primera vista, además los efectos de sonido en general están muy bien logrados.

En la versión beta que nos han enviado para que probemos, aunque la mayoría del entorno estaba formado por polígonos con texturas, se usaron algunos sprites para simular horizontes lejanos, consiguiendo con esta combinación una apariencia paisajista muy real. Algunos objetos comunes también estaban formados por sprites, pero es muy probable que en la versión final sean reemplazados por polígonos.







Además de nadar, nuestro personaje puede bucear, cosa que muchas veces será necesario y otras inevitable...los efectos especiales usados en estas secuencias son espectaculares.

Como preferí guardarme lo mejor para el final, llegó el momento de hablar de los enemigos. En un programa adjunto a la beta, Silmarils con orgullo nos presentaba a los "malvados" de este juego, y realmente no me gustaría estar en el lugar de Asghan sabiendo que tendría que enfrentar a tantas atrocidades.

Tuve la oportunidad de estudiar los movimientos de cada uno de los sesenta monstruos diferentes que encontraremos en este juego y quede verdaderamente sorprendido. Cada uno tiene un comportamiento propio, las técnicas de ataque no se repiten, algunos cuentan con habilidades especiales como escupir fuego como todos los que pertenecen a la raza de dragones, otros podrán sorprendernos con movimientos ágiles para evadir nuestros golpes como la mayoría de los humanos que no usan armaduras, hasta una indefensa viejecita que apenas puede levantarse con su bastón del suelo, podría en segundos echarnos una maldición... las tierras de Asghan son peligrosas, será mejor estar preparados.

Más arcade que aventura, Asghan pertenece a la nueva generación de juegos en donde podremos explorar un mundo completamente 3D, mediante el teclado o un buen Gamepad, el lanzamiento será durante el mes de Diciembre y estará traducido al castellano.

Interstate '82

La secuela de I'76 promete acción como nunca

FICHA TECNICA

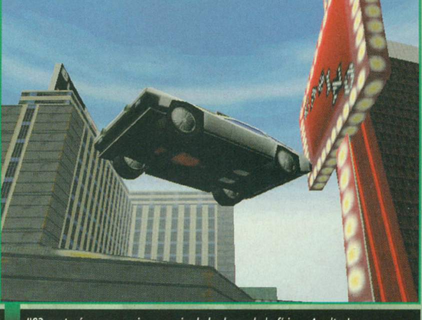
- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Activision*
- **DISTRIBUYE:** Activision
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Verano 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.activision.com

Por Durgan A. Nallar

Qué diablos estábamos haciendo en los '80? Mientras el mundo cambiaba una vez más, los hippies desaparecían y la Argentina recuperaba su democracia, muchos de nosotros terminábamos la secundaria o empezábamos a ponernos de novios, encandilados por los flashes de los boliches y moviendo las patas al ritmo de ese flaquito de medias blancas y traje brillante, un tal Michael Jackson...

Erase una vez

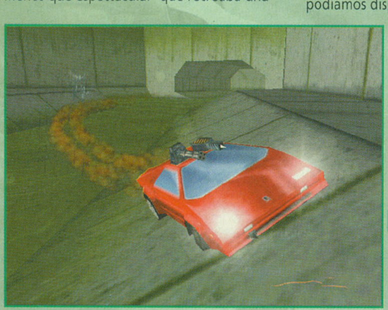
El año pasado Activision nos sorprendió con el excelente Interstate '76, un juego de intenso combate 3D inspirado en las famosas series policiales de los '70, que muchos recordaremos con simpatía (Las Calles de San Francisco, Starsky & Hutch, etc.), cautivando a todos los fanáticos de los fierros, la velocidad y los balazos. Personificando a una elite de detectives especiales, Los Vigilantes, debíamos luchar contra bandas de delincuentes al volante de verdaderas joyas de la industria automotriz de la época que, para colmo de gusto, estaban armadas con ametralladoras y lanzacohetes. La trepidante acción se complementaba además con una ambientación -no menos que espectacular- que recreaba una de las décadas más significativas del siglo que se va. Los Vigilantes eran el prototipo del hombre de acción, con camisas estampadas, bigotes enormes y peinado afro.

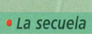


I'82 contará con un mejor manejo de las leyes de la física. ¡A saltar!

Más tarde, Activision lanzó sucesivamente al mercado tres paquetes de expansión, I'76 Gold (con soporte para placas aceleradas), Nitro Pack (que relata la historia previa a la contada en I'76) e Interstate '76 Arsenal (una combinación de los dos anteriores).

La idea de Activision estaba tan bien desarrollada que pronto la red ardía con el rugir de los motores y el sordo tableteo de las ametralladoras, siempre al son de los blues y el rock que veinte años atrás manaban de cada estación de radio en existencia. El juego utilizaba el mismo motor de ejecución que Heavy Gear con algunas modificaciones, un engine suficientemente flexible como para dejarnos maniobrar a alta velocidad, con todo y saltos incluidos; la sensación de estar a bordo de un Chevy, por ejemplo, disparando los lanzacohetes mientras saltábamos una rampa sobre nuestros enemigos es indescriptible, encima hasta podíamos disparar nuestros Magnuns a través de las ventanillas y mandar a alguien al infierno en una nube de polvo y fuego. ¿Qué más se podía pedir? Mr. Zack Norman, director, escritor y diseñador líder de Activision para Interstate '82, tiene la respuesta...



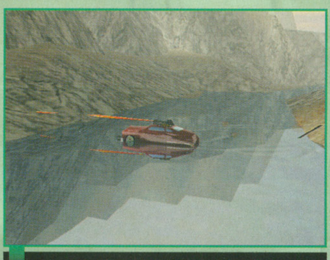


La secuela

En un principio se pensó que si un juego tan fenomenal pudiera tener una secuela, sería Interstate '77; sin embargo, Norman ha adelantado el reloj nada menos que seis años, llevándonos hacia la siguiente década. Cuando la noticia corrió a través de Internet, la reacción de las fanáticos no se hizo esperar: la mayoría expresó con disgusto que la década del '80 no tiene la mística ni la potencia de los '70. Al contrario, Norman piensa que se trató de una época inigualable de la historia, con cosas como la cultura pop, la New Wave, las remeras color salmón y el Breakdance. Fue la época en que otras geniales series como El Auto Fantástico, Lobo del Aire y Miami Vice nos mantenían pegados al televisor.

El nuevo Interstate se nutre de este colorido período histórico para producir un entorno único desde una perspectiva completamente original, puesto que nunca antes había sido utilizado como recurso en un juego de combate con vehículos, en el que la historia de los protagonistas principales y la ambientación se complementan para lograr el máximo proceso inmersivo, con una equilibrada mezcla entre simulación y acción, más una gran dosis de humor. En Activision están muy entusiasmados con el resultado.

Pero, ¿Cómo ha evolucionado la historia de los anteriores Vigilantes? ¿Qué ha ocurrido en esos seis años que median entre una parte y otra? Según Norman, el vacío en la historia se llenará a medida que transcurra



La generación de partículas más pequeñas posibilitará efectos sorprendentes.

el juego. En esta nueva entrega de la serie nos encontraremos con casi todos los personajes conocidos. Estarán Groove Champion, Taurus, Skeeter y la hermana de Jade, llamada Skye, y juntos serán los responsables de protagonizar una historia que, si bien es lineal, resultará más profunda e interesante que la anterior.



• La historia

I'82 dispondrá de 40 minutos de video para contar la trama central y esta vez prometieron que los personajes, al contrario que en I'76, ¡tendrán ojos y boca! El juego comienza en 1982. El Vigilante y principal protagonista anterior, Groove, persigue a un grupo de delincuentes cerca de la frontera. Al infiltrarse, descubre que el asunto es mucho más complicado de lo que esperaba; una facción reaccionaria del gobierno de los Estados Unidos, en colaboración con los entonces llamados Contras, provenientes de Centroamérica, intentan desatar la Tercera Guerra Mundial. Groove ha perdido una pierna en un accidente, así que, sin poder hacer más, se escabulle y logra ponerse en contacto con Skye, su hermana menor, antes de ser capturado.

Skye decide entonces tomar el papel de la fallecida Jade y busca la ayuda de Taurus. A partir de ahora ella será la principal protagonista en una carrera desesperada por encontrar a Groove y detener el complot. Por supuesto, Zack Norman nos tiene reservada una sorpresa que hará dar un giro a la historia.

• El lado oscuro

Interstate '76 tenía algunos defectos gráficos que, aunque no arruinaban la jugabilidad, sí necesitaban ser corregidos. El nuevo engine de Heavy Gear II utilizado por I'82, llamado Dark Side, renderiza puramente por hardware, por lo que será indispensable tener una placa aceleradora con soporte para Direct 3D, Glide, PowerVR o Rendition RRedline, y promete mucha, mucha velocidad, mejores texturas y efectos tales como niebla, lluvia y, ante todo, una física más realista y una mejor generación del paisaje. Podremos disfrutar de cielos fotorrealísticos en movimiento y varios tipos de luces, sombras y reflejos.

Deberemos decidir entre 40 coches diferentes de la época, y además tendremos helicópteros y motos a nuestra disposición. Será posible mejorar los vehículos con diferentes motores, armas y accesorios, todo mediante una sencilla interfaz que ¡recordará el aspecto de una Radio Shack TRS-80! Uno de los puntos más interesantes consiste en la posibilidad de bajarse de los vehículos y continuar a pie, armados sólo con nuestras Magnums. Según Norman, algunas veces nos veremos obligados a hacerlo.

Esto provocará situaciones emocionantes cuando debamos esquivar una masa de metal y ruedas que se abalanza sobre nosotros a más de 120 Km/h. Podremos movernos rápidamente y subirnos a cualquier vehículo. En cuanto a la inteligencia artificial, será capaz de decidir cuándo abandonar un coche en llamas y tomar en cambio una moto, o cuándo saltar una rampa para escapar de un peligro mortal.

• Las armas

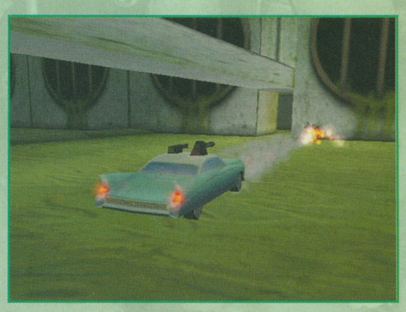
Los diseñadores han puesto énfasis en agregar más juguetes para que podamos divertirnos a lo grande. Entre ellos ya se conoce la existencia de las nuevas armas de tipo harpón, llamadas Karpoon, las cuales serán más o menos efectivas según con qué las carguemos. El MaGMA Karpoon puede atravesar carrocerías y servir de guía para nuestros misiles. El HaVIK Karpoon es capaz de interrumpir unos segundos el funcionamiento del motor. También tendremos un lanzador de ácido (Acid-Thrower) y unas hermosas cuchillas para embestir y cortar, llamadas The Caribe Cutters. Tal vez contaremos con la ayuda de satélites asesinos... aunque esto es sólo un rumor no oficial.

• Los escenarios y el multiplayer

I'76 tenía lugar en el sudoeste norteamericano. I'82, en cambio, se desarrollará en ciudades como Las Vegas, y en túneles de desagüe, centros comerciales y complejos militares de alta tecnología. Claro que también podremos recorrer las carreteras del desierto y parar un rato a tomar algo en una estación de servicio, mientras aceitamos nuestras armas y cargamos combustible. En cuanto al modo multiplayer, tendremos soporte para LAN y módem y un modo especial cooperativo contra la soberbia IA.

• En resumen

Interstate '82 se perfila como el arma más poderosa de Activision para este verano y, si la mitad de lo que promete es verdad, sin duda estaremos ante un verdadero clásico. Si agregamos además la excelente música con la que contará y que 20TH Century Fox adquirió los derechos para un film basado en I'76, ya está todo dicho.





Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 3711316

Novedades

el mejor software or

PCBasket 6.0

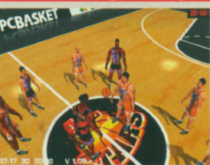
■ **Nuevo Pro-mánager:** con control total sobre tu equipo: remodela el pabellón, contrata a los empleados, decide altas y bajas, define las tácticas y dirige los entrenamientos.
■ **Nuevo simulador 3D:** Múltiples vistas, animaciones super-realistas de todas las jugadas imaginables, tácticas en tiempo real. Elige entre distintas opciones con un mismo fin: disfrutar del baloncesto. Podrás escoger entre jugar un partido, verlo completo, observar un resumen o los mejores momentos. Vive intensamente cada choque, con sonido ambiente original, jugadores poligonales y miles de animaciones.
■ **Base de datos:** Conoce a fondo a cada jugador de la Liga ACB: todos sus datos y estadísticas divididos en secciones. Más de 150 equipos y todas las competiciones nacionales y europeas.



todos los datos de la Liga ACB

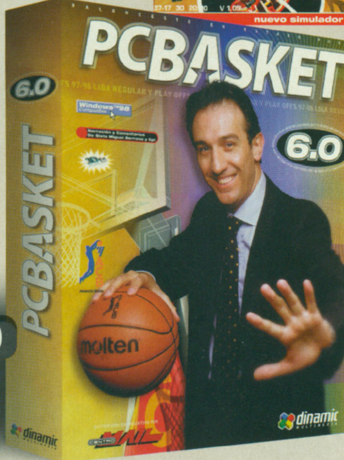


el mánager más completo



nuevo simulador 3D





POR SOLO **$ 30**

PCBASKET 6.0 © Copyright 1998 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial ACB.

Extensión 1

■ **Actualización de la primera vuelta para PCFútbol 6.0**: Resultados, Clasificaciones, Alineaciones, Goles e incidencias.
■ **289 nuevos goles en vídeo digital.**
■ **Base de datos con los últimos fichajes del fútbol mundial.**
■ **El simulador 6.1**; con nueva cámara de eventos que ofrece los ángulos más espectaculares y soporte opcional de aceleración hardware 3D con suavizado, niebla y sombreado.
■ **PCCalcio 6.0.** Todos los contenidos y novedades de PCFútbol 6.0 adaptados al campeonato italiano, el más duro del mundo.



todos los goles de la 1ª vuelta

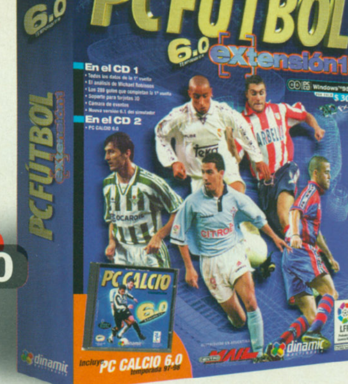


toda la Liga italiana


nueva versión del simulador







POR SOLO **$ 30**



PCFútbol 6.0 / Extensión 1 © Copyright 1998 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.





POR SOLO **$ 30**

PCFútbol 5.0 Apertura'97



POR SOLO **$ 30**

PCFútbol 6.0

Total Annihilation: Kingdoms

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Cavedog Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** Cavedog Ent / *GT Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Marzo 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.cavedog.com/ta-kingdoms/index.html

Uno de los mejores exponentes de la nueva competencia entre los futuros grandes juegos de estrategia en tiempo real

Cavedog Entertaiment es un nombre que pesa muy fuerte en el campo de la PC, especialmente desde la aparición de Total Annhilation, un juego de estrategia en tiempo real que ganara varios premios el año pasado, incluyendo nuestro XTREME. Amparándose en la merecida fama de ese nombre y de dicho juego hace muy poco tiempo se acaba de anunciar la producción de TA: Kingdoms.

Esta vez no estarán las temidas arañas mecánicas, ni los robots mercenarios, porque este nuevo título se desarrolla en el mítico mundo de Darien, con espadas, criaturas fantásticas y mucha hechicería.

Ante un cambio tan drástico, todos estaremos empezado a imaginar una suerte de Warcraft con tecnología 3D, pero el equipo de desarrollo anticipándose a nuestros pensamientos aclaró que nada más lejos de la realidad. El engine que utilizarán esta vez está completamente renovado y muy superior al usado en Total Annhilation y sus discos de datos posteriores.

En este juego podremos controlar hasta cuatro razas, cada una, como es tradicional con ciertas ventajas y contras con respecto a las otras, pero en conjunto permiten un juego balanceado.

Básicamente, cada una representa a uno de los cuatro elementos (Agua, Tierra, Fuego y Aire) y corresponden en cierta forma a lo que dicho elemento sugiere.

Recordemos que Total Annhilation es el juego de estrategia en tiempo real que más unidades disponibles tiene a la actualidad, y que luego del lanzamiento se fueron agregando nuevas unidades que extendían las posibilidades de su estrategia, algo que sus seguidores tomaron muy en cuenta y agradecen a Cavedog, por "mantener vivo" de esa manera al título por mucho más tiempo.

Para este nuevo juego se planea usar la misma fórmula y por el momento la cantidad de unidades diferentes para el día del lanzamiento será de 160.

Muchas de ellas, no pertenecerán a ninguno de los cuatro bandos, sino más bien serán poderosos enemigos comunes... ¿Alguien dijo dragones? Ciertamente en este tipo de juegos no puede faltar esta criatura...

Los gráficos no sólo serán más detallados, también se está trabajando intensamente en las animaciones. La tendencia en los últimos productos que están apareciendo, sin importar el género al que pertenezcan, es conseguir cada vez un realismo mayor. En TA: Kingdoms una de las maneras de hacerlo es setear las velocidades de locomoción de las unidades, de manera que las animaciones sean distintas dependiendo de la velocidad de la marcha. También se está trabajando en distinto tipos de secuencias animadas para las muertes de las criaturas.



Los magos son muy poderosos y peligrosos en el combate a distancia.



Aún en estas fotos, que corresponden a la beta, se interpreta la belleza y calidad de sus gráficos.

Los escenarios tendrán diferentes niveles que modificarán los resultados de los confrontamientos, y serán completamente interactivos... mientras un bosque puede ser un refugio ante una lluvia de flechas, puede resultar catastrófico ante el hechizo de fuego de un mago.

Los dioses también tendrán un papel fundamental en TA: Kingdoms, y si les somos fieles acudirán a nuestras súplicas en el campo de batalla.

En Myth :The Fallen Lords, nuestras unidades se tornaban veteranas, con el transcurso de las misiones, lo cual me pareció una excelente idea... esto también estará presente en este juego, sólo que también cambiarán en diseño y forma según vayan aumentando su rango.

En cuanto a la manera de visualización, tendremos tres posibilidades de zoom, brindándonos la posibilidad de conseguir más detalle o jugabilidad. Las cámaras rotativas por el momento han sido descartadas.

Será exclusivo para PC con placas aceleradoras y el lanzamiento será en el primer cuatrimestre del 99. Para el modo multiplayer se está prestando mucha atención, y corren rumores de que habrá una especie de cavedog.net para jugar gratuitamente.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Mobeus Design*
- **DISTRIBUYE:** Bandai
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Diciembre 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.mobeus.com

Esoteria

El asesino perfecto y un ajuste de cuentas pendiente



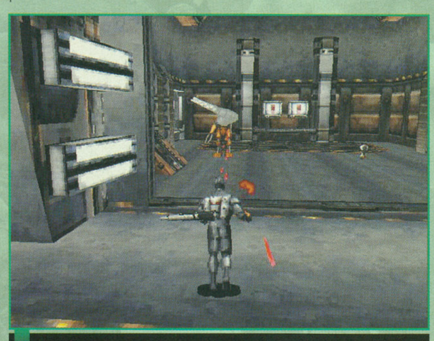
***A** veces a primera vista nos damos cuenta cuando un juego puede ser bueno, y si los requerimientos del mismo son bajos... mejor aún.*
Esoteria está pensado para quienes quieran disfrutar de un buen arcade pero que no tienen una máquina espectacular como para correr juegos como Unreal.

La acción se lleva a cabo en un mundo completamente en 3D a base de polígonos, realizado con el poderoso software de animación Lightwave 3D, a excepción de los personajes que utilizan técnicas de Sprites como Duke Nukem 3D o Blood, pero con una perspectiva en tercera persona.

El juego cuenta la historia de un asesino biónico, cuyo nombre en clave es Raven, quien rebelándose de sus creadores, se ha autoasignado la misión de detener la producción de los de su propia clase, y vengarse de los responsables de su transformación.

Para sobrevivir a esta peligrosa y arriesgada misión, nuestro personaje tendrá que estar excelentemente preparado.

Dejando de lado este argumento al estilo cómic, y que se parece bastante al de Bioforge, tenemos un juego de acción que promete bastante.



Los gráficos se ven muy bien a pesar de no usar hasta el momento aceleración 3D.

Los enemigos, generalmente soldados sofisticados o creaciones mecánicas gigantescas tipo Mechs, nos darán varias horas de batalla y entretenimiento.

La inteligencia artificial está orientada a operar en grupos, aprovechando las elevaciones de los terrenos, por ejemplo si pasamos por un sitio donde los guardias están un nivel superior al que nosotros nos encontremos, nos lloverán inmediatamente ráfagas de lasers, si es que somos detectados.

Las armas con las que cuenta varían, según la efectividad, velocidad y alcance. Por ejemplo puede usar tanto un sable láser como un lanza misiles, además del infaltable y popular Sniper.

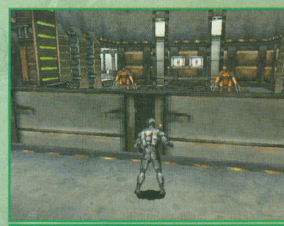
Uno de los mejores detalles, es la posibilidad de autorepararse o mejorar sus componentes mecánicos, si alcanzamos uno de las estaciones destinadas para ese propósito.

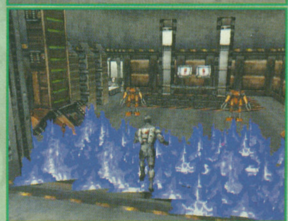
Los terrenos por donde se desarrollan los escenarios cambian según la situación, en ciudades, selvas, y bases subterráneas, con gráficos más que aceptables aún sin el uso de tarjetas aceleradoras.

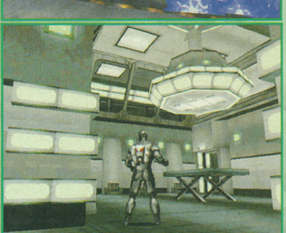
Aunque generalmente son exteriores, se puede acceder a muchas de las edificaciones que encontremos en nuestro camino en busca de nuevas armas o ítems de utilidad que nos faciliten nuestra tarea.

La banda de sonido, y los efectos especiales están muy cuidados. Principalmente estos últimos, que acompañan todas las escenas de acción y provocan sobresaltos. Los soldados enemigos, tienen voz propia, y se comunican entre sí en caso de necesitar ayuda, que sin duda obtendrán inmediatamente.

La acción durante el juego, está orientada a pensar nuestros movimientos antes de ejecutarlos. Es más efectivo hacer volar un tanque de combustible, para que su explosión destruya a un pelotón cercano, que disparar y correr por la pantalla sin pensar en lo que hacemos.







En cuanto a los cambios de los ángulos de cámara, es tal vez lo más destacado hasta el momento de Esoteria y el aporte Mobeus al mundo de los juegos de PC, con la velocidad necesaria para no perderse nada de lo que está sucediendo, sin necesidad de esos cambios bruscos, tan usuales en este tipo de juego.

El modo Multiplayer podrá ser jugado hasta por 16 personas, el lanzamiento está planeado para el Diciembre, y a diferencia de las fotos que están viendo los desarrolladores han prometido que tendrá soporte para placas aceleradoras.

Dungeon Keeper II

La secuela de uno de los mejores juegos del 97 ahora con un poderoso engine 3D

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Bullfrog*
- **DISTRIBUYE:** *Electronic Arts / Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: No disponible* *Completa: Marzo 1999.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** *www.bullfrog.ea.com*

Costó mucho. Mucho esfuerzo y sacrificio. Pero por fin pudimos erradicar a los héroes y su repugnante bondad de nuestras tierras. Incluso logramos eliminar a los que se atrevieron a entrar en las Deeper Dungeons, de manera más sanguinaria aún. Pero todo esto no fue suficiente para extinguirlos. Parecería que héroes le sobran al mundo, ya que nuestras preciosas catacumbas se verán otra vez invadidas, ahora por una nueva camada, que al oír de nuestros actos, emprenderán un viaje con la ilusa idea de poder destruirnos. Es hora de prepararles el terreno para que se encuentren con más de una sorpresa desagradable. Es un trabajo sucio. ¡Pero es por eso que nos gusta tanto hacerlo!

• El original

Dungeon Keeper atrajo hipnóticamente a jugadores de todo el mundo por su original premisa: Ser el malo de la historia. No sólo debíamos comportarnos deplorablemente con nuestros ejércitos para que nos respeten (si era necesario a los golpes), sino que debíamos destruir completamente todo haz de bondad sobre la tierra.

Pero como todos sabemos, un buen argumento dura muy poco si el juego que lo soporta no es de calidad, y calidad era lo que le sobraba en grandes cantidades a DK. Por algo Bullfrog paso casi tres años puliéndole todos los detalles imaginables para lograr conseguir traspasar el concepto original a la pantalla del monitor.

Todo anduvo bien salvo que el engine para el momento en que se editó ya estaba un poco anticuado con respecto a los de la competencia (no poseía aceleración 3D y en sí era el de Magic Carpet con varias modificaciones) más algunos bugs y una inteligencia artificial que en ocasiones era demasiado torpe y previsible.

• La secuela

Pero para la secuela, Bullfrog no cuenta con Peter Molyneux, (ya que DK fue el último título que desarrolló antes de fundar su nueva empresa Lion Head, que ahora se encuentra desarrollando Black & White) aunque con el legado creativo que éste les dejó no debería ser un gran problema. Basta con atenerse al diseño e idea originales y mejorar los aspectos (como el engine) que flaqueaban en la versión original.

• ¡La base está!

Sobre esta base entonces los nuevos encargados del proyecto se dedicaron a crear un engine actualizado. Ahora los personajes y los objetos no serán meros sprites, sino que estarán modelados completamente mediante polígonos en 3D. Lo que hace (y complica al jugador en cierto punto) que los personajes no se atraviesen entre sí, por lo que cavar pasillos angostos (una buena táctica de DK) será un dolor de cabeza en esta secuela ya que producirá atascamientos indescriptibles de criaturas. Como en la versión anterior podremos organizar a los peones y a nuestro ejército desde una perspectiva isométrica o "poseer" a cualquiera de ellas y participar de la acción desde una perspectiva en primera persona. Unicamente que esta vez, gracias al nuevo engine los gráficos serán no menos que deslumbrantes, ya que además de soportar Direct3D, todo está realizado en color real (True Color).



La interface tuvo algunas modificaciones menores, sobre todo para agregarle los nuevos comandos y depurar otros aspectos, pero manteniendo el estilo de la anterior.

Nuevas criaturas poblarán nuestras catacumbas, así como nosotros tendremos la habilidad de crear nuevos cuartos donde entretenerlas, torturarlas o hacerlas trabajar, dormir y comer. Además se agregarán nuevos hechizos y trampas para tener una defensa y ofensa aún mayor que en la primera parte. Los Dungeon Keepers avaros estarán de parabienes, ahora tenemos una forma de poder recuperar parte de los que nos cobran las criaturas por su sucio trabajo y además evitar que debido al tedio nos destruyan nuestras mazmorras. ¿Cómo? Poniendo un casino, en donde estos viciosos seres se gastarán todo su sueldo. ¿Y a qué no adivinan quién será la banca? Igualmente habrá que tener cuidado, no vaya a ser que un Imp con suerte nos lleve a la ruina.

Otra de las novedades será un sistema de magia, basado en puntos de Mana, que todavía no está claro como los conseguiremos, pero que superará con creces el sistema de hechizos de la primera entrega.

El modo multiplayer estará mejor implementado, con la hoy imprescindible opción de juego vía Internet, además de clásicas como red local, aunque todavía no está decidido si será posible el enfrentamiento a través de un módem persona a persona.

• Esperando...

Por ahora sólo nos queda esperar, con lo visto está claro que los fanáticos de DK tendremos con que entretenernos durante mucho tiempo cuando DKII esté en nuestras manos, pero hasta Marzo y esto si todo sale bien, únicamente podemos esperar a que al menos en poco tiempo se ponga a nuestra disposición una demo jugable como para irnos entrenando una vez más en el arte de la maldad extrema.

Vení a:



Y llevate* un CD de regalo con la compra de un título de EDUSOFT.

¡Totalmente en Castellano!

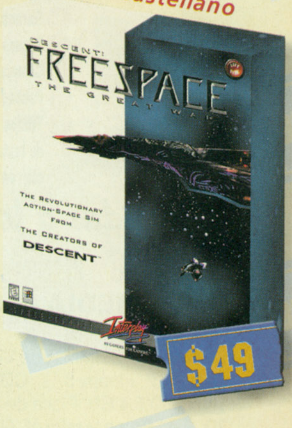


¡Totalmente en Castellano!



$59

Caja y Manual en Castellano





$29

Caja y Manual en Castellano



$49

¡Totalmente en Castellano!



¡Totalmente en Castellano!

Distribuye:



EL MEJOR SOFTWARE PARA TU PC
San Luis 3065 (1186) - Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (Líneas Rotativas)
www.edusoft.com.ar

* Promoción válida durante Noviembre.

HARDWARE - ACCESORIOS E INSUMOS

QUANTEX

SE LO LLEVA HOY Y LO PAGA EL AÑO QUE VIENE

5 buenas razones para elegir

Créditos en 5', sin anticipo, sin garantes y hasta en 25 cuotas.
La 1era Cuota la paga a los 90 días.



1. Garantía Escrita por 24 Meses
2. Seguro Total (Robo, Incendio, Destrucción Total,etc.)
3. Componentes Originales
4. Packaging - Mouse y Pad Mouse
5. Títulos Varios en CD y Manual Instructivo de Instalación e Instrucción a la Computación en Español

- ✓ Servicio Técnico c/Laboratorio Propio
- ✓ Servicio Técnico a Domicilio
- ✓ Desarrollo e Instalación de Redes
- ✓ Envíos a Domicilio
- ✓ Demostración de su PC funcionando
- ✓ PROMOCION PC Cíllin'97 Antivirus

Sumadas a los beneficios que le brinda CompuShow

RESULTADO: CALIDAD SERVICIO Y PRECIO

PENTIUM II 350 INTEL ATX
MULTIMEDIA - 100X
FULL INTERNET

64Mb exp a 128Mb, P de Video **4mb AGP**, Floppy 3 ½ , CD-ROM **100x**, HD **6.4 Gb**, Placa de Sonido **3D, Parl Poten y micróf**, Gabinete Miditower ATX, Teclado 107 teclas, **Monitor SVGA Color 14" Digital, Modem-Fax 56K c/voice**
Incluye conexión a Internet + 1 mes de navegación Gratis!!

18 cuotas **$145.-** ctdo **$1499**

Plista: $ 1650 PTF: $ 2610

PLACA DE VIDEO
INTEL EXPRESS
8 Mb, 3D
Oferta $ 159.-

PENTIUM II 300 INTEL CELERON
MULTIMEDIA - 100X

32Mb exp a 128Mb, P de Video 4mb AGP, Floppy 3 ½ , CD-ROM **100x**,HD **3.2 Gb**, Placa de Sonido **3D**, **Parl Poten y micrófono**, Gabinete Minitower, Teclado 107 teclas, **Monitor SVGA Color 14" Digital**

18 cuotas **$82.-** ctdo **$849**

Plista: $ 935 PTF: $ 1476

PLACA DE VIDEO 12 Mb, 3D, AGP
HELIOS VOODOO II **Oferta $ 219.-**

SCANNER Pág. completa, 4800 dpi, 30 bits
OPTIC-PRO 600P **$ 99.-**

ACTUALICE SU PC
Mother Pentium II AT Sonido + Video 8 Mb AGP 3D + Pentium II 266 Celeron + 32 Mb RAM
Oferta $299

CD-ROM 100 X
Oferta $ 60.-



MINIMOS REQUISITOS
Con su recibo de sueldo, Documento y Factura de algún Servicio (Originales y Fotocopias)



PLACAS DE SONIDO

Sound Blaster Awe 64 PNP	$ 129.-
Sound Blaster 64 voces PCi	$ 125.-
Sound Blaster 128 voces PCi	$ 149.-



AHORA EN COMPUSHOW TAMBIEN ES POSIBLE DESDE SU CASA, LLAMANDONOS POR TELEFONO Y PAGANDO CON TARJETA HASTA EN 24 CUOTAS LE ENTREGAMOS SU PEDIDO A DOMICILIO EN TODO EL PAIS TODOS LOS DIAS DE LA SEMANA.



Pídalo ahora y recíbalo en su casa! (01) 952-8001



CONGRESO: AV. RIVADAVIA 2428 Cap. Fed. Tel/Fax: 952-8001 Y 12 Líneas Rotativas
MICROCENTRO: FLORIDA 537 - Loc. 382/363 - Gal. Jardín Cap. Fed. Tel/Fax: 322-0132 325-0610 y 7 Líneas Rotativas - *ABIERTO LOS SABADOS de 10 a 14 hs.*
TRIBUNALES: PARANA 481/83 Cap. Fed. Tel: 373-1259/1248 Fax: 373-1355 - *SAB de 9.30 a 13.30 hs.*
FLORES: AV. RIVADAVIA 7072 Tel: 637-5126/28 Fax: 611-7395 - *SAB de 10 a 19 hs.*
MATADEROS: MURGUIONDO 1629 - J.B. Alberdi al 6000 Tel: 687-7888 - *SAB de 10 a 18 hs.*
MERLO: LIBERTADOR 549 Tel: (020) 859397/98 Fax: (020) 859337 - *SAB Y DOM de 9.30 a 20.30 hs.*
L. DE ZAMORA: BOEDO 343 Tel: 245-2428 / 2711 - *SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.*
MORON: AV. RIVADAVIA 18.333 Tel: 483-1506/1507/1508 - *SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.*
SAN MARTIN: BALBIN 2121 - Mitre y Ruta 8 - *SAB Y DOM de 9 a 21 hs.*

PROXIMAMENTE EN LINIERS Y VALENTIN ALSINA

VISA
argencard





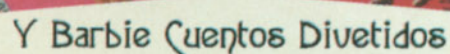




SOFTWARE - JUEGOS







LA ISLA LEGO $55.-







Hugo $50.-

PC FÚTBOL 6.0 $30.-

OFERTA PC FÚTBOL 6.0 $25.-

THE CURSE OF MONKEY ISLAND $55.-











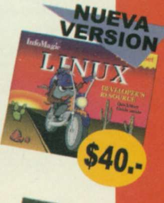






LINEA XXX $25.-







Enciclopedias, entretenimientos, diseño, cliparts y utilitarios. Atlas, ingenio, carreras, simuladores, fotos, juegos didácticos y mucho más!

V2000

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Frontier Developments*
- **DISTRIBUYE:** *Grolier Interactive / Tele Opcion*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Noviembre 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  http://v2000.grolier.co.uk

La nueva invasión de David Braven, finalmente está a punto de ver la luz



Durante la década del 80 la tecnología de los videojuegos estaba dando sus primeros pasos, en esos tiempos en lugar de grandes equipos de producción, la fama era acreditada a mentes brillantes e innovadoras.

David Braven se ganó un lugar entre los mejores con su creación llamada Virus, uno de los juegos más adictivos de aquellos tiempos. También se le reconoce el mérito de ser el principal colaborador en el diseño de Elite, el legendario juego de estrategia espacial que fue una verdadera gloria.

Encabezando un equipo de profesionales que el mismo ha seleccionado llamado Frontier Developments, estuvo trabajando en esta secuela del mencionado Virus. Aprovechando que se encuentra casi en su etapa de finalización, les hemos preparado este preview para que se vayan preparando para un juego que puede ser muy interesante.

Criaturas gigantescas alienígenas están invadiendo el mundo, no parecen ser demasiado inteligentes, se movilizan en grupos y dispersan un virus letal por donde pasan, convirtiéndose en un peligro inminente.

Nuestro deber será organizar una base defensiva, rescatar a los nativos de los diferentes mundos donde se desarrolla el juego, y destruir las criaturas y sus nidos para detener la invasión.

Los treinta niveles que ofrece este juego, están clasificados en varios mundos diferentes, cada uno con un motivo o lugar diferente. Algunos de ellos se desarrollan en la superficie terrestre y otros debajo del agua.

La conexión entre ellos no es lineal, por el contrario sólo es necesario terminar dieciséis de ellos para llegar al final, sin importar cual sea el camino que sigamos.

Además de todo lo mencionado, existen otros 30 niveles conocidos como Dark Worlds, que se activan cuando perdemos en un nivel común, brindándonos otra oportunidad de proseguir desde donde nos encontrábamos, si es que conseguimos vencer en este.

Al principio, nuestra única opción es despegar la nave y volar hacia los puntos marcados en el mapa, mientras lo hacemos podemos rescatar algunos power ups que nos serán de gran utilidad. Algunos de ellos se los reconoce con el nombre de trophy, y si bien están mejor escondidos que el resto, cada cinco que encontremos se nos regalará una nueva nave.

Existen dos modos de vuelo, seleccionables con una tecla, los cuales adoptaremos a conveniencia nuestra según la situación.

Intentar combatir a las criaturas antes de rescatar a los nativos no tiene sentido, ya que el objetivo primario es salvarlos del ataque, y además nos serán de gran utilidad en la base.

Cada nativo rescatado y depositado en la base es convertido inmediatamente en un técnico que trabajará en desarrollar nuevas tecnologías, como armas y naves.

La física ha sido implementada a los modelos de las naves, ya que estas tiene diferentes atributos y reaccionarán según el peso de las armas que carguen y la fuerza y dirección del viento.

Cada una de las criaturas invasoras con aspecto de insecto, tienen un comportamiento propio, haciendo que en cada nivel se tenga que usar distintas estrategias para eliminarlas.

El engine que se ha implementado para movilizar el mundo 3D de V2000 demostró estar mejor adaptado para la aceleración por hardware, de todas maneras esto no será un requisito.

Los gráficos están muy bien trabajados, si bien son bastante sencillos...también son coloridos y bien terminados, dándole al producto un entorno visual aceptable.

Los movimientos de nuestra nave se adaptan al terreno por la que circula, así también la línea de fuego, la que también podremos operar para apuntar mejor.

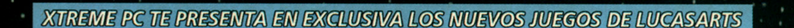
Aunque tal vez la primera experiencia de jugar a V2000 no sea del todo satisfactoria, ni bien comprendamos el sistema de juego y la interface se convertirá rápidamente en un vicio.

Cada vez que consigamos superar un nuevo nivel sabremos que nos está esperando uno completamente nuevo, que tendremos que empezar a explorar para acercarnos al final.

Un sistema de Deathmatch está planeado para la versión final, en el podrán competir hasta ocho jugadores en seis escenarios especialmente diseñados para este propósito. El lanzamiento será en el mes de Noviembre.




USTED HA SIDO SELECCCIONADO PARA DIRIGIR EL ROGUE SQUADRON EN COMBATE CONTRA EL IMPERIO.
Y ESTA ES SU TARJETA DE PRESENTACIÓN.
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
3D
Su tarjeta de presentación? Una tarjeta aceleradora 3D, por supuesto. Este es el hardware obligado para enlistarse en esta nueva experiencia de combate aéreo en el universo de Star Wars™ - Rogue Squadron 3D. Tome el lugar de Luke Skywalker, lider de los cuerpos aéreos de élite de la Alianza Rebelde, mientras pilotea un amplio rango de bien armados cazas espaciales. Desde X-wings, Y-wings y A-wings hasta snowspeeders, desatando todo el poder del armamento de la Alianza Rebelde sobre el maligno Imperio en más de 15 misiones (diurnas y nocturnas) a traves del vasto universo de Star Wars™. Destruya AT-ATs, TIE fighters, transportes del Imperio y más. Ajústese el cinturón joven Skywalker. Este es el combate (y el vuelo) que ha estado esperando.
REQUIERE 3D ACELERADORA
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención Al Usuario:
Tel.: 553-7666 Fax: 553-9444
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
LUCAS Arts
© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.
www.lucasarts.com/products/rogue
www.starwars.com



Indiana Jones and The Infernal Machine, X-wing Alliance y Rogue Squadron son tres de los nuevos ases que la magia de LucasArts esconde en la manga para los próximos meses. Tres géneros diferentes y un solo objetivo: Mantener encendido el fuego de la aventura. ¡Sentí la Fuerza leyendo la nota que te ofrecemos a continuación!

Por: Durgan A. Nallar



LucasArts Entertainment Company LLC fue fundada por George Lucas en 1982, en el norte de San Francisco, EE.UU., con la intención de agregar interactividad al ámbito del entretenimiento y como un desprendimiento de su productora cinematográfica, Lucasfilms (incluso llevó este último nombre en un principio). Los juegos generados por la compañía se inspiran directamente en el fenómeno desatado por sus películas, que ya forman parte de los clásicos del cine, fundamentalmente debido a su más grande creación: Star Wars, o La Guerra de las Galaxias como se la conoció originalmente en nuestro país, de la cual todos somos sus seguidores en mayor o menor grado. Claro que el fenómeno nombrado tiene una explicación.

El trabajo de George Lucas consiste en producir algunas de las mejores piezas de ciencia ficción y fantasía que conocemos. Con ese fin, en 1975 creó la Industrial Light & Magic (ILM), compañía en principio especializada en generar efectos visuales para Star Wars y hoy reconocida por su excelencia técnica a nivel mundial (Terminator 2, Forrest Gump). También fundó la llamada Skywalker Sound, para la edición y mezcla del sonido de sus películas. Todas estas empresas conforman un excepcional motor de producción que mantuvo viva a la saga durante más de veinte años. Star Wars (1977), The Empire Strikes Back (1980) y Return of the Jedi (1983) son objeto de culto para -literalmente- millones de fanáticos.

Pero, ¿Basta la mejor tecnología para cautivar al público? La respuesta se encuentra en el mismo Lucas, que no permite errores y es capaz de esperar años con tal de lograr que sus ideas se vean plasmadas en la pantalla tal como él las proyectó en la imaginación. Es un gran cultor de la calidad escénica que hizo de la innovación un estilo de trabajo, algo que la gente común ve a simple vista. Gracias a él dejamos de ingerir esas espantosas películas de las años '50 y '60, llenas de cohetes con aletas de tiburón y señoritas raptadas por monstruos verdes. El buen George puso a trabajar la neurona y consiguió sorprendernos a todos con conceptos nuevos, efectos especiales y sonido que para la época fueron revolucionarios. ¿Quién no recuerda la sensación de asombro al ver por primera vez una astronave tan grande que no terminaba de aparecer? Antes de Lucas nadie lo había hecho. ¿Y los poderes de la Fuerza? ¿El despreciable ser que nos parecía Darth Vader? ¿Chewbacca? ¿Han Solo y su precioso Halcón Milenario? Claro, con el tiempo todos esos personajes se ven ingenuos y hasta provocan alguna risa. Pero ellos comenzaron la fiebre.

Mientras Star Wars se ganaba un lugar en el corazón de grandes y chicos, Lucas no paraba de trabajar en nuevas ideas. Así como antes se había propuesto revitalizar el género de la ciencia ficción, pronto le tocó el turno al de aventuras. Entonces nació otro de los héroes que todos reconocemos con sólo ver un sombrero y un látigo: el Dr. Indiana Jones, Indy para los amigos, apareció por primera vez mientras intentaba recuperar el Arca Perdida de manos de los nazis (Raiders of the Lost Ark, 1981), ganándose instantáneamente el respeto y la admiración de la crítica. Le siguieron luego dos filmes más: Indiana Jones and the Temple of Doom (1984) e Indiana Jones and the Last Crusade (1989), que no hicieron más que acrecentar la fama del sufrido arqueólogo, protagonizado siempre por el carismático Harrison Ford.

Star Wars e Indy son los pilares de acero sobre los que se levanta el imperio de George Lucas. En torno a estos dos mitos se han elaborado decenas de productos, desde líneas interminables de juguetes con los personajes y vehículos creados para las sagas hasta juegos de PC y consolas, pasando por novelas, ropa, series para TV, naipes y todo otro elemento imaginable. Actualmente, Lucas no se detiene y ya no sólo contento con haber relanzado la trilogía de la Guerra de las Galaxias, remasterizada con nuevos efectos generados por las supercomputadoras de ILM, se encuentra dedicado de lleno a filmar el Episodio Uno de Star Wars, en el que contará las historias de Obi-Wan Kenobi y Darth Vader antes de ser conocidos como tales. El estreno será durante 1999. Le seguirán dos filmes correspondientes a los Episodios segundo y tercero y, según dicen, también tendremos una cuarta parte de las aventuras del Dr. Jones, si pueden convencer -y pagar- a Ford.

Mientras tanto, el año próximo promete ser uno de los mejores en cuanto a los juegos relativos al fenómeno. LucasArts trabaja en paralelo con la productora fílmica para traernos un juego basado en las correrías de Indy y tres en la saga de Star Wars. ¡Que todos los preinfartados levanten la mano!

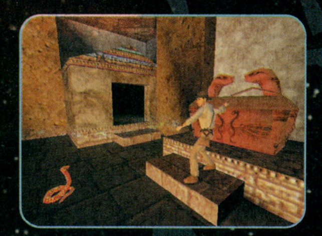
Indiana Jones and the Infernal Machine

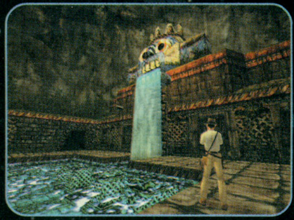
En el terreno de los juegos para PC, Indy es uno de los héroes más queridos y el protagonista de éxitos inolvidables como Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992), una aventura gráfica atrapante y repleta de ingeniosos puzzles, en la que debíamos viajar alrededor de mundo en busca de la civilización atlante.

Con el otoño de 1999, en cambio, hemos de arriesgar nuestras vidas junto al Dr. Jones en una aventura con mucha más acción, al estilo Tomb Raider (Eidos Interactive); es decir, una mezcla de arcade tridimensional en tercera persona y aventura gráfica.

Muchos dicen que con esta nueva entrega Indy viene a recuperar el derecho que le fue robado por la inquietante Lara Croft, arqueóloga de profesión, con grandes y siliconadas aptitudes para la profanación de reliquias como él. ¿Será verdad? Quienes jugamos Tomb Raider recordaremos que en la casa de Lara, en un rinconcito, estaba el Arca... ¿De dónde la habría sacado esta valiente chica? No sabemos, pero seguro que al viejo George no le habrá hecho









ninguna gracia, y por eso el contraataque. Sea como fuere, nosotros en XPC no queremos peleas entre colegas, y más bien estamos a la espera de que Indy y Lara formen una hermosa pareja, para envidia del mundo.

◆ Babel

Corre el año 1947. La Segunda Guerra Mundial todavía está fresca en la mente de toda Europa. Son los inicios de la Guerra Fría. Sophia Hapgood, una vieja amiga (ejem) de Indy que en el juego anterior era investigadora, hoy se encuentra a cargo de los cuarteles generales de la CIA. Cuando se entera que un científico enviado por el gobierno soviético, Gennadi Volodnikov, se encuentra abocado a la localización de las olvidadas ruinas de la Torre de Babel, decide confiar una vez más en su querido amigo (ejem) y llamarlo. Según Sophia, los rusos tienen evidencia acerca de una maquinaria capaz de abrir una puerta dimensional hacia un espacio diferente, bautizado Aetherium. ¿El motivo? Utilizar las fuerzas de un ejército demoníaco para volcar la balanza a su favor y someter definitivamente a los países del Oeste. Algo que, como es obvio, nuestro héroe no puede permitir. Menos si se lo pide su (ejem) querida amiga.

◆ El juego

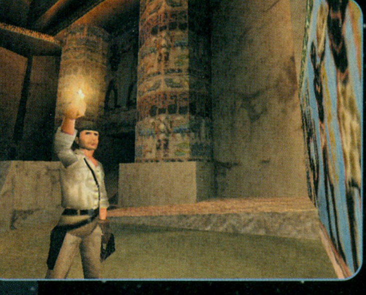
"Indiana Jones and the Infernal Machine define la verdadera noción del héroe de acción -dice Hal Barwood, líder del proyecto- es perfecto para un arcade 3D en tiempo real". Como pueden ver en las fotos, los escenarios son dignos de una superproducción de Hollywood. Indy será capaz de desplazarse libremente y tendrá a su disposición toda clase de movimientos; podrá correr, agacharse, trepar, arrastrarse, nadar y balancearse. Por otra parte, el uso del clásico látigo será crucial para sobrevivir en ciertos lugares y para salvar a Indy de una que otra situación, como por ejemplo cuando se encuentre metido entre alimañas (Indy odia las serpientes) o deba atravesar un abismo. Además dispondremos de armas más elaboradas, como ser un par de pistolas, rifles, granadas, bazookas y cargas explosivas que iremos encontrando a lo largo del juego.

El sistema gráfico contará con iluminación dinámica y colores de 16 bits, lo que le dará un aspecto muy superior al resto de los juegos similares. Según sus diseñadores, será indispensable poseer una placa aceleradora para gráficas 3D corriendo bajo sistemas Windows 9x. Cada ambiente abundará en detalles y encajará a la perfección con un relato enigmático y lleno de variantes, el punto fuerte de los productos de LucasArts.

◆ Músculo y cerebro

A lo largo de la aventura habrá que resolver puzzles tanto como participar en escenas de acción sin respiro. Las piezas que componen la máquina infernal se encontrarán esparcidas a los largo y ancho del globo, obligándonos a una carrera desesperada contra los soviéticos, y cada una de ellas nos otorgará poderes sobrenaturales que necesitaremos para avanzar en la historia. Los lugares que visitaremos serán mayormente templos, tumbas y mazmorras de antiguas ciudades en ruinas como Babilonia, las regiones montañosas de Tian Shan (Kazakstan) y las pirámides Aztecas de Teotihuacán, recreadas con fidelidad y repletas de perversos enemigos y peligros naturales.

Las variadas localizaciones geográficas servirán como base para secuencias de



acción especiales que incluirán un descenso en canoa por los rápidos, una persecución a través de la espesa selva en un jeep 4x4 y finalmente una enloquecida travesía a bordo de un carro minero y a toda velocidad, igual que en The Temple of Doom. En síntesis, una aventura de Indy con todas las letras.

Por si fuera poco todo esto, por primera vez el engine posibilitará jugar multiplayer en modo cooperativo, a través de escenarios especiales, y soportará conexión bajo una red local y a través de Internet. Una buena manera de asegurarse el éxito. ¿O no?





X-Wing: Alliance

Un buen día LucasArts nos regaló nada menos que un simulador de combate espacial. ¡Y no uno cualquiera! X-Wing prácticamente redefinió todo lo hecho hasta el momento, llevando al debilitado género a una inmensa escala. Miles de fanáticos pudimos ver cumplido nuestro sueño más grande: pilotar un ala X rebelde hasta el corazón mismo de la Estrella de la Muerte. Sin embargo, luego de ver otros productos espectaculares como Wing Commander Prophecy y Descent Freespace, que empujaron la tecnología gráfica al límite en este género, estábamos deseando contar con un nuevo simulador de combate basado en el universo de Star Wars que nos permitiera exprimir los circuitos de nuestras placas 3D. Pues bien, ¡la hora se aproxima!

Alliance está naciendo bajo el cuidado de Lawrence Holland, la mente detrás del recordado Secret Weapons of the Luftwaffe. Holland es de hecho el cerebro detrás de toda la saga de X-Wing junto a LucasArts. En ese sentido, si bien el engine sigue siendo el mismo, ha sufrido modificaciones suficientes para igualar -y sobrepasar, según él- a los títulos de la competencia.

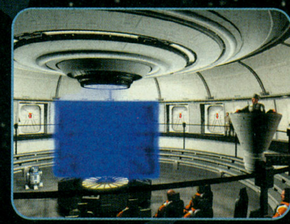


♦ Dime con quién andas

Si en X-Wing luchábamos del lado rebelde, mientras que en TIE Fighter lo hacíamos desde la facción Imperial, en Alliance, en cambio, se contará la historia desde una tercer perspectiva: nuestro personaje pertenecerá a una familia de comerciantes y piratas del espacio. Según Holland, esto tiene sentido puesto que la figura del contrabandista forma una parte importante en la mitología de la saga. Un ejemplo es Han Solo. Habrá dos familias en conflicto, los Ozzameen y los Viraxo, enemistadas por una vieja rivalidad y por la lógica de la competencia comercial. Esta suerte de mafia se encuentra inmiscuida en la guerra civil que afronta la galaxia. Holland dice que será una mezcla de El Retorno del Jedi y El Padrino. Por consiguiente, dará pie a dos historias que se desarrollarán en paralelo; una basada en el colosal conflicto militar que ya conocemos y otra más personal en torno al protagonista. La historia empezará después de los hechos ocurridos en El Imperio Contraataca, precisamente durante la batalla sobre el planeta helado de Hoth y culminará con los eventos de El Retorno del Jedi, en la Batalla de Endor.

♦ Decisiones

El modelo de vuelo ya conocido de los títulos anteriores no se modificará en Alliance, que seguirá estando basado en misiones lineales que deberemos cumplir (serán 50, divididas en 8 capítulos) pero, dada la nueva característica del argumento, habrán algunas de tipo militar -estaremos operando junto a las fuerzas rebeldes- y otras de tipo personal, cuando seamos convocados por nuestra familia, Ozzameen, para transportar mercancías y contrabando a través del espacio del conflicto. Si bien las misiones que cumplamos para nuestra familia serán optativas, ya que podremos aceptarlas o no, el hecho de llevarlas a cabo agregará riqueza y complejidad a la historia. Holland dejó claro que no se trata de cumplir objetivos como en Wing Commander Privateer; Alliance es primordialmente un simulador orientado al combate y no al comercio. Nuestros viajes transportando mercancías implicarán luchar contra alguna de las facciones rivales, sobre todo los Viraxo, aunque también estará presente la organización criminal más poderosa de la galaxia, conocida en las novelas como Dark Sun. A pesar de eso, es cierto que





podremos mejorar nuestra nave, un transporte Corelliano modificado, algo así como un primo lejano del Halcón Milenario.

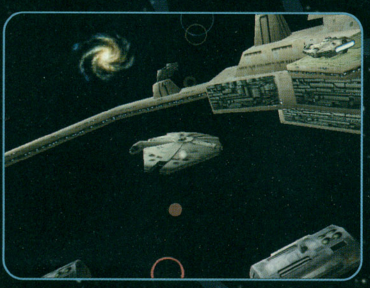
Durante el juego encontraremos personajes conocidos y algunos nuevos. Por ejemplo, en un momento deberemos volar junto a Luke Skywalker, y en otro nos cruzaremos con Han Solo y Lando Calrissian, por nombrar algunos. Por el lado de la familia, contaremos con la ayuda de nuestra hermana, que aparecerá durante ciertas misiones, y con un androide a nuestro servicio que cumplirá el rol de informante y mecánico, una especie de Chewbacca personal.

♦ Millennium Falcon

Alliance nos dejará subirnos a las clásicas naves y a algunas completamente originales, diseñadas para el juego con la aprobación de George Lucas. Pero si hay una en la que







todos queremos tomar el timón, ésa es sin duda el Halcón Milenario... ese viejo pedazo de chatarra herrumbrosa, el más veloz de la galaxia. ¡Otra vez nuestro sueño se cumplirá! No sólo la pilotaremos -durante el último capítulo- sino que además podremos subirnos a la gloriosa torreta y disparar los cuatro cañones láser a cuanto TIE se encuentre a la vista. Mejor que eso, seremos protagonistas junto a la nave de un electrizante recorrido final hacia el interior de la Estrella de la Muerte en construcción que aparece en El Retorno del Jedi, una impresionante recreación interactiva de la Batalla de Endor.

El túnel estará mucho más plagado de obstáculos y, según Holland, nos encontraremos con varias sorpresas durante una carrera que promete ser pura adrenalina.

♦ *La galaxia viviente*

El universo de Alliance será tremendamente inmersivo. Estará dividido en cuatro enormes sectores a los que podremos hiperespaciarnos cuantas veces sea necesario, posibilitando una estrategia más profunda en el combate, puesto que ahora estaremos en condiciones de alternar naves para completar con éxito ciertas misiones. El sistema permitirá que aunque abandonemos un cuadrante la acción continúe sin nuestra presencia. Más interesante, un sistema de scripts desarrollará eventos especiales para dar al jugador la sensación de que se encuentra en una galaxia dinámica; por ejemplo, podremos ver actividad en el hangar del Calamari de nuestra familia o a un grupo de Stormtroopers flotando en gravedad cero mientras se dispone a abordar un transporte rebelde.

El engine admite sonido posicional y necesita aceleración gráfica a través de Direct3D. Todo el entorno será tridimensional, incluidos los angares de las naves madre y las cabinas de las naves de combate, que han sido dibujadas de nuevo y retexturizadas. El detalle de las naves se duplicará en comparación a los juegos anteriores, y habrán cientos en combate al mismo tiempo, según Holland, sin afectar el rendimiento de video. Desde luego, esta vez el juego tendrá la opción de jugarse en multiplayer vía módem o LAN y a través de Internet. Tendremos alrededor de 15 niveles multiplayer y un editor que nos permitirá crear nuestras propias misiones. Como esta vez la habilidad de hiperespaciar es funcional, y no una simple animación, esperemos combatir a los saltos entre un cuadrante y otro. En cuanto a la música que nos acompañará, seguirá siendo, como es inevitable, la banda de sonido de la trilogía. Alliance contará también con un campo de entrenamiento por el que deberemos pasar si queremos reunir las condiciones óptimas para afrontar nuestro destino último. El juego estará a la venta en los primeros meses de 1999. Más no se puede pedir... ¿O sí?

Rogue Squadron

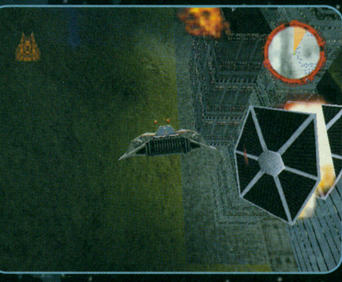
Uno de los primeros juegos para la consola de 64 bits de Nintendo fue Shadows of the Empire, un arcade en el que teníamos que sortear varios niveles, de los cuales el mejor sin duda era el primer capítulo. Este consistía en maniobrar un Snowspeeder sobre la congelada superficie de Hoth mientras intentábamos maniatar a los aterrorizantes tanques mecanizados de cuatro patas, los AT-ATs, y destruíamos de paso a un ejército de sondas imperiales y AT-ST, los tanques bípedos. Poco después LucasArts hizo la conversión para PC, que si bien contaba con gráficos acelerados, tuvo un éxito moderado y no llegó a cubrir las espectativas de la compañía.

La secuela de SOTE, a publicarse en cualquier momento, será también un arcade sin ningún componente de simulación, tanto para N64 como para PC, en el que personificaremos a Luke Skywalker en los días previos a entrenarse como Jedi. Se supone que entonces el joven héroe volaba en el escuadrón de los mejores pilotos de la Alianza, codificado Rogue Squadron.



♦ *En una galaxia muy, muy lejana*

Podremos volar el X-Wing de Luke además de una variedad de naves, algunas desconocidas, como el V-wing experimental que apareció recientemente en las novelas de Star Wars. Cada nave contará con dos armas, que si bien serán siempre las mismas, podrán ser potenciadas a los largo del juego



con power-ups que encontraremos al destruir ciertas edificaciones. Contaremos con vida limitada y extras que podremos recoger durante las misiones.

Nuestros enemigos esta vez serán mucho más variados también; tendremos que vérnosla con Stormtroopers, androides imperiales, AT-STs y AT-ATs, transportes, tanques y torretas láser y lanzamisiles, y por supuesto con el ataque de TIE fighters, Bombers, Interceptors y otros peligros del Imperio. En





cuanto a los escenarios, RS será cien por ciento un juego de superficie, puesto que nunca deberemos combatir en el espacio, materia cubierta muy bien por X-Wing Alliance. Los enfrentamientos se llevarán a cabo en bosques, desiertos y las llanuras congeladas de Hoth, además de otros lugares clásicos como Tatooine y Endor y otros nunca vistos como Kessel y Mon Calamari. Los niveles serán seis veces más grandes y esta vez -atención- no estaremos limitados a volar en círculos. Tendremos amplia libertad de acción, siempre que no nos extendamos más allá de lo permitido; en tal caso, un suave mecanismo nos devolverá al escenario. El terreno no será plano, sino que tendrá formaciones naturales y otras no naturales; como ejemplo podemos mencionar el nivel de Tatooine, donde veremos el palacio de Jabba sobre una colina sembrada de esqueletos de dragones Krayt.





◆ *El trabajo del héroe*

Las misiones serán más variadas -escoltas, búsquedas, ataques rápidos, etc.- y más complicadas también, con objetivos primarios y varios secundarios que cumplir. A medida que tengamos éxito, subiremos de rango y podremos acceder a sorpresas especiales, algunas de las cuales pueden ser nuevos vehículos o armas. ¡Inclusive podremos rehacer las misiones anteriores usando las naves especiales, más poderosas, sólo por diversión! Rogue Squadron se servirá del contexto de las misiones para llevar adelante una historia que, al menos por ahora, permanece oculta a la prensa, pero que mantendrá el interés por avanzar hacia los niveles superiores del juego. Según la gente de Factor 5, encargada de desarrollar el juego junto a LucasArts, el grado de adicción será alto como en ningún otro arcade basado en la trilogía.

◆ *La Fuerza del engine*

RS mostrará animaciones intermedias entre misiones que serán renderizadas por el mismo engine. Gráficamente, la versión para PC lucirá mejor que su equivalente para consola gracias al uso de aceleración y efectos especiales de luces y transparencias a través de Direct3D y Glide. En este sentido, será necesario contar con una placa de video 3D, ya que el motor gráfico no será capaz de renderizar por software. Las naves enemigas, por otra parte, serán tan detalladas como sea posible, lo mismo que los extensos escenarios, forzando nuestro hardware al límite. Sin duda estaremos ante un juego gráficamente soberbio que, además, contará con un sistema de musicalización inteligente a través de MIDI de alta calidad, capaz de reaccionar ante la situación en pantalla: si estamos esperando un ataque la música será lenta e intrigante, mientras que si estamos en el fragor del combate será suficientemente rítmica como para acelerarnos el pulso.

Lo lamentable, sin embargo, es la falta de soporte para multiplayer. RS está destinado a jugadores solitarios, pero en LucasArts afirman que dada la diversidad de las misiones y objetivos, sumadas al realismo e inmersión que esperan lograr entre gráficos y música, no habrá tiempo para lamentarlo.

◆ *La espera enloquece*

El último año del milenio es clave para LucasArts, que piensa atacar a su público con todo el arsenal disponible por George, que no es poco. Además de los tres nombrados aquí, debemos esperar una nueva marea de juegos basados en el film de Star Wars próximo a estrenarse, juegos de los que apenas se conoce su existencia ya que son mantenidos en riguroso secreto. Siguiendo un criterio similar, Force Commander, el publicitado juego de estrategia en tiempo real de Lucas, ha sido pospuesto y va a sufrir las modificaciones necesarias para situarlo en la época de la nueva trilogía.



-Digame, estimado amigo, ¿por qué vino a la consulta con ese látigo?

-Porque yo soy Indiana Jones. Yo SIEMPRE llevo mi látigo a todos lados.

-Eh... mire, usted tiene alucinaciones y lo que...

-Me voy, doctor. No se ofenda, pero dejé el Halcón en doble fila.

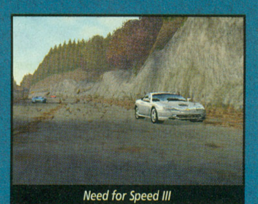
reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.


Need for Speed III


Chessmaster 6000


Independence War


NHL 99

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran ca-lidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

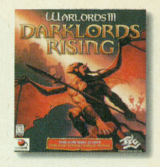
69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Warlords III: Darklords Rising



El regreso de Lord Bane a las fabulosas tierras de Agaria

Por Guillermo Belziti

***A** pesar de la simpleza de sus gráficos, Warlords III - Reign of Heroes fue uno de mis juegos de estrategia favoritos de todos los tiempos. Tal vez por su contenido fantástico medieval, donde se narraba la historia de la heroíca resistencia de los caballeros Sirianos de Agaria, contra la invencible alianza de los demonios Lord Bane y Lord Sartek, o por la pureza de las técnicas de estrategia y conquista a emplear.*

Al final, debido a un error de Lord Sartek, su compañero Bane es derrotado y expulsado de sus propios dominios por toda la eternidad.

Al menos eso se suponía... porque en esta nueva presentación de Warlords III, Bane regresa para vengarse... Primero enfrentará a su antiguo compañero Sartek, Señor de la Guerra, y desde su ausencia líder de las fuerzas de la Muerte, de esta manera no sólo le hará pagar por sus errores, sino que también demostrará su supremacía absoluta, para conseguir el apoyo que necesita.

Una vez resuelto esto pequeños problemas internos, nada evitará que Bane descargue toda su ira sobre la orden de los Caballeros Sirianos que lo derrotaron anteriormente, y también de quienes le brindaron apoyo.

Como podrán ver, el argumento de la campaña principal es más que interesante, y una digna continuación de su predecesor, aunque esta vez tendremos que dirigir las tropas de los malos.

Hacía bastante tiempo que los fanáticos de Warlords III demandaban un disco de datos, y nada mejor para todo ellos, que en su lugar SSG les brinde esta nueva presentación Deluxe, que además de tener la campaña original completa (el único detalle no incluído, es el de los videos con actores, que parecían los Power Rangers, que a decir verdad no encajaban muy bien en el contexto), se han agregado 4 nuevas campañas. Cada una de las mismas corresponde a una de las cuatro razas, con unidades, objetivos e historias completamente distintas, expandiendo las posibilidades de juego considerablemente.

Las escenas de videos, han sido reemplazadas por dibujos estáticos, que consiguen una ambientación más propicia, además de ser objeto de admiración por quienes disfrutamos de este tipo de ilustraciones.

Los gráficos de las unidades continúan siendo en el mismo estilo, que si bien pueden ser bastante mejor realizados, no alteran para nada el desarrollo del juego.

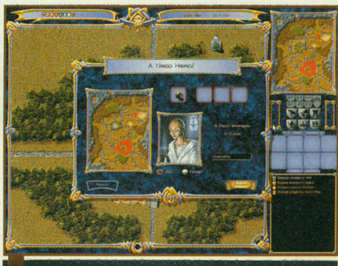
Nuevos Héroes, unidades y objetos se han agregado para hacer las cosas más interesantes, y como siempre hay suficiente información detallada de cada uno de ellos.

Una de las pretensiones de parte de los diseñadores es hacer más sencillo y popular este excelente juego, sin embargo la interface, prácticamente no ha sido alterada, y si bien quienes hayan jugado al anterior automáticamente podrán comenzar con este, para un jugador inexperto sigue siendo muy difícil entender el sistema de juego, lo que le llevara un tiempo.

Las búsquedas personales de cada Héroe, siguen funcionando igual que antes. Y a diferencia de Heroes of Might and Magic, los atributos de los mismos se conservan a lo largo de la campaña, lo que realmente suma muchos puntos.

Reing of Heroes era realmente muy difícil, pero por si no estaban conformes, en esta nueva presentación se agregó un nuevo nivel de dificultad para complicar más las cosas. Se habló también de algunas mejoras en la inteligencia artificial de las unidades enemigas, que ya de por si antes era muy buena, por lo cual es muy difícil determinar los cambios.

La cantidad de jugadores que soporta en juegos Multiplayer varia de 2 a 8 según el método que elijamos, pudiéndose hacerse mediante, módem, Internet, LAN o E-Mail.



Las ilustraciones de los nuevos Heroes siguen la línea de Reing of Heroes.

Warlords III- Darklords Rising es demasiado para considerarlo un mero disco de expansión, además de que definitivamente no lo es, ya que no requiere de la versión anterior para poder jugarlo.

Si nunca jugaste a Warlords III y te gustan los juegos de estrategia por turnos al estilo Heroes of Might & Magic, no te pierdas esta versión que seguramente tendrás con ella bastante tiempo de diversión asegurada. Si por el contrario ya terminaste dicho juego, comprarlo o no es una decisión personal, pero, 4 campañas enteras, cantidad de escenarios individuales, y lo mejor... un potente editor que te permite diseñar escenarios y campañas son motivos más que suficiente para jugarlo.

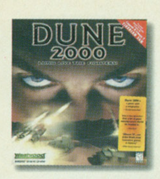
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La versión deluxe de uno de los mejores juegos de estrategia por turnos.
LO QUE SI: Nuevas unidades, heroes y objetos. Excelente historia y ambientación. Editor muy completo. Música épica clásica. Muy buena formación de cada elemento. Cuatro campañas nuevas.
LO QUE NO: Gráficos y animaciones demasiados pobres. A veces hay que esperar demasiado entre los turnos.

87%

PROMEDIO **79%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Westwood Studios / Electronic Arts*
Internet: *www.westwood.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido, Windows 95/98.*



Dune 2000

Remasterizado para el nuevo milenio, el creador de un nuevo género de juegos regresa a nuestra PC

Por Diego Bournot

Como para rememorar aquellos gloriosos días en los cuales nos presentó el por entonces nuevo género de estrategia en tiempo real, Dune II ha vuelto. Tu objetivo es ganar el control de Dune, liderando una de las tres casas a las cuales el Emperador Padishah Saddam IV ha invitado a su desafío: los nobles Atreides, los diabólicos Harkonnen o los insidiosos Ordos. Sólo una casa prevalecerá para reclamar el planeta Dune y su precioso recurso, la Especia Melange.

Los Atreides, que vienen a ser los "buenos de la película", cuentan con el tanque sónico como su mejor arma, y tienen otros puntos fuertes en su poder aéreo de alta tecnología, con el cual podremos realizar bombardeos sobre las bases enemigas, y los Fremen; guerreros nativos de Dune, cansados del maltrato por parte de los Harkonnen, que se unirán a nosotros promediando la campaña.

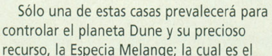


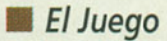


Los Harkonnen, malvados y codiciosos, cuyos tanques nucleares "Devastator" y sus misiles balísticos pueden sembrar el caos y la destrucción en la base mejor defendida, son la siguiente opción.

Los Ordos, cartel de traficantes de armas que representan la tercera fuerza en el juego, confían en la velocidad de sus unidades; en sus lanzaderas de misiles "Deviator", capaces de confundir a las unidades enemigas y ponerlas momentáneamente de nuestro lado, y en un commando de élite, el "Saboteador"; capaz de infiltrarse en una instalación enemiga y destruírla por completo, para conquistar este planeta.

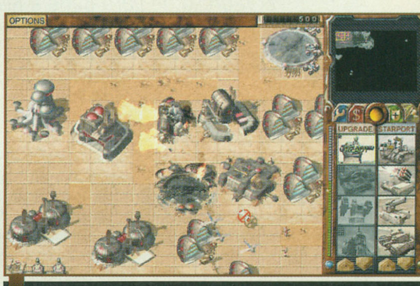
Sólo una de estas casas prevalecerá para controlar el planeta Dune y su precioso recurso, la Especia Melange; la cual es el bien de consumo más preciado del universo por su capacidad de alargar la vida y de permitir plegar el espacio, es decir; viajar a cualquier parte del universo sin moverse.





El Juego

Dune 2000 es un juego de estrategia en tiempo real en su más puro estilo, con una acción trepidante, como digno producto de Westwood, una de las compañías que más satisfacciones da al usuario de juegos de PC. D2000 está planteado en una campaña de 9 a 10 misiones por bando, representando a uno de tres contrincantes: Atreides, Harkonnen u Ordos. La inteligencia artificial del juego es bastante elevada, cosa que celebro; en muchos casos los ataques enemigos sólo se suceden cuando nuestra base está pobremente defendida, o al comienzo del escenario; cuando la misma está en construcción. Deberemos cuidar especialmente los Harvesters, uno de los blancos predilectos, tanto de nuestros enemigos como de los gusanos. Las unidades son estándar para los tres bandos, a excepcion de unas pocas representativas de cada uno.


Los Ornithipters Atreides pueden realizar bombardeos estratégicos.

Los diseñadores del juego han decidido añadir algunas unidades que no se encontraban en la version original, a saber:

• ***Engineer:*** una unidad " importada" del Command & Conquer y el Red Alert, el ingeniero no dispone de armas, pero, bien utilizado, es capaz de infiltrarse en una instalación enemiga y conquistarla; en el caso de una refinería de Especia, una fábrica pesada, o una Construction Yard, puede asestar un golpe crítico que define un escenario a nuestro favor.

• ***Thumper Infantry:*** unidad sólo disponible para el juego Multiplayer, es un soldado equipado con un dispositivo productor de señales acústicas con el fin de atraer gusanos, entreteniéndolos para poder efectuar nuestras tareas sin riesgo de perder unidades por los ataques de los mismos.

• ***Fremen:*** son soldados de élite, comparables a los Troopers, pero con el aditamento de hacerse invisibles durante sus desplazamientos. Ideales para tareas de "scouting" o golpes de comando, sólo se encuentran disponibles para los Atreides cuando se construye el Palacio. Si bien ya se encontra-



Es importante trabajar rápido al comienzo de cada misión.

ban en el juego original, ahora se ha añadido la posibilidad de manejarlos a nuestro gusto, mientras que en Dune II no teíamos la posibilidad de utilizarlos según nuestra conveniencia.

Aspecto general

El juego dispone de unos gráficos espectaculares. Con el uso de texturas fotorealísticas, la gente de Westwood ha logrado recrear unos escenarios de exquisita calidad gráfica, resaltando el diseño de las unidades, y especialmente los gusanos, los cuales parecen extraídos de la película, tanto en su diseño como en su modo de ataque. A su vez, para aquellos usuarios que no dispongan de una placa gráfica potente, se ha colocado la opción de menú de gráficos para 8 bits/256 colores, además del estándar de 16 bits/65.000 colores. El aspecto del juego recuerda al Red Alert en sus gráficos y su interface de juego, pero con algunos detalles que lo mejoran sensiblemente. En este apartado en especial, el juego se muestra a la altura de lo esperable de la empresa creadora del género de la estrategia en tiempo real. He de referirme especialmente a la música, aquí hay que decir que realmente, desde Dune II hasta la fecha, Westwood nos tiene acostumbrados a deleitarnos con una banda sonora de excepción, y Dune 2000 no escapa a esta regla. Disponemos de una serie de tracks que podemos elegir y cambiar durante el transcurso de cada misión, y los mismos cumplen a la perfección con su misión de "ambientarnos" dentro de la atmósfera creada por el juego, a tal punto que si decidiéramos quitar la música o bajar el volumen a cero, podríamos perder nuestra concentración en el mismo. Felicitaciones a los autores de la banda de sonido.

La jugabilidad es asombrosa, incluso un profano en el género no tendrá mayores problemas en familiarizarse rápidamente con la interfase y convertirse pronto en un experto y adicto a esta clase de juego. Dune 2000 es un ejemplo ideal para los novatos en estrategia, por lo cual quienes nunca hayan disfrutado de esta clase de desafío podrán hacer sus primeras armas con el mismo.

Las Secuencias Animadas son excelentes, destacando la participación de celebridades como John Rhys Davis en el papel del Mentat del Duque Leto Atreides; y la inclusión durante los briefings entre misiones de escenas originales del film de David Lynch.

Modo Multiplayer

¡Por fin, lo que todos estabamos esperando!. Desde la aparición de Dune II hasta la de Command & Conquer tres años después, la idea de enfrentarnos en épicas batallas de vehículos acorazados contra otra persona en lugar del ordenador nos quitó el sueño en más de una ocasión, y esperamos fervientemente la llegada de un patch para poder utilizar este juego en modo multijugador. Si bien el mismo nunca fue producido, ahora podremos jugar Dune 2000 en LAN, Internet, Practice (modo Skirmish), Null Modem o Modem. El modo Practice es ideal para ir puliendo nuestras tácticas con miras a competir en una red local o en Internet, siendo el modo LAN, que soporta hasta ocho jugadores, el más adictivo a la hora pasar un rato agradable entre amigos.

Síntesis

Nos encontramos ante un juego de gran calidad. Dune 2000 es una opción recomendable para todo amante del género de la estrategia en tiempo real, sobre todo para aquellos que nunca jugaron Dune II y recién pasaron a formar parte de la legión de cultores de este tipo de juegos con títulos pos-



teriores al mismo. A aquellos que ya jugaron Dune II y se enamoraron a primera vista de ese legendario juego, les diré que si quieren rememorar viejas batallas, disponen de una versión tecnológicamente revitalizada del padre de los juegos de estrategia.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego imperdible para los amantes del género.
LO QUE SI: Gráficos. Música (excelente). Jugabilidad. Modo Multijugador. Secuencias de Video.
LO QUE NO: Algunos Sonidos (disparos, explosiones) mejores en su versión original. Pocos cambios en el desarrollo de las misiones respecto del original. Campañas muy cortas, se pueden terminar en uno o dos días cada una.

79%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Electronic Arts / Microbyte*
Internet: *www.needforspeed.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, 90 MB libres en el disco rígido, placa de sonido.*



Need For Speed III

Electronic Arts cada vez más cerca de la perfección. Need for Speed en su tercera entrega no tiene desperdicio

Por Sebastián Di Nardo

Es inevitable para nosotros, hacer comparaciones cada vez que sale un producto. Y si hay algo que no podemos negar, es el liderazgo de EA con su serie de Need for Speed. Generalmente las continuaciones son inferiores y pocas veces las innovaciones incorporadas reviven la frescura de la primer versión. Este último caso es el de NFS III, que supera ampliamente a sus predecesores, y deja a años luz de distancia a cualquier competidor. Tan asombrosos son los cambios que han hecho en esta última versión, que indefectiblemente se convertirá en un standard y un poderoso punto de comparación para productos futuros.

NFS III tiene 13 autos licenciados y 9 pistas para recorrer (una de ellas bonus track). Y a diferencia de los anteriores, podemos bajar de Internet nuevos autos, extendiendo de esta manera la vida útil del juego.

El menú fue optimizado y no solamente es más vistoso sino también fácil de manejar.

Gráficamente hablando, NFS III es superior a cualquier arcade de carreras, sencillamente no tiene comparación. De alguna manera Electronic Arts ha encontrado la forma de implementar reflejos en los autos, que ya de por sí se veían bastante reales. Todos los vehículos reflejan en su carrocería luces, sombras, árboles y cielo aportando de esta manera una sensación de cromado. El realismo que transmite esa imagen de auto limpio y brillante al usar una cámara externa es asombrosa.

Detalles como la luz de los vehículos y el halo que proyectan, la luz que emana de las sirenas policíacas o la iluminación de las calles es maravillosa. Todas ellas tienen un halo luminoso alrededor de su fuente, que se va achicando al acercarnos, hasta desaparecer.

Cada una de las pistas podremos recorrerla de día, de noche o con lluvia (día o noche). De noche, como en la realidad, la luz de nuestros autos (que tiene dos posiciones, alta y baja) solo nos permite ver a una corta distancia, mientras que el resto del entorno permanece en una obscuridad casi absoluta. Correr de noche y con lluvia nos mostrará un amplia gama de relámpagos y rayos acompañados por truenos y las ya conocidas gotas en el vidrio.

Cada circuito es único, y tendrá detalles particulares. Por ejemplo, en el primero, si pasamos a gran velocidad por la banquina, se levanta una nube de hojas secas y con clima lluvioso el auto y las luces de stop se reflejan en el pavimento húmedo mientras las cubiertas salpican con agua nuestra pantalla.

Pero quizás la mayor diferencia es "Hot Pursuit", opción que nos permite además del tradicional modo de juego, la posibilidad de ser perseguidos por la policía mientras corremos mano a mano con otro competidor, o "ser" la policía y atrapar a los infractores. En el primero de los casos, la policía comenzará la persecución cuando al exceder la velocidad seamos capturados por su radar. Podemos escuchar todas las transmisiones de radio, para de alguna manera preveer los movimientos de la ley. Es realmente notable la inteligencia artificial de sus vehículos que intentarán detenernos por todos los medios. Su primer intento será el de cruzarse en nuestro camino, o empujarnos a la banquina para detener nuestro avance. Si no lo logran piden refuerzos o un bloqueo en el camino, si nada de esto resulta, colocarán una banda de clavos en la ruta para reventar las cubiertas y detenernos a cualquier precio. Saldremos victoriosos en caso de ganar la carrera y tener una menor cantidad de multas que nuestro adversario. Si nos detienen y nos multan 5 veces, automáticamente quedaremos descalificados.

Si elegimos ser policías, tendremos la misión de detener a todos los infractores que excedan la velocidad permitida. Si logramos detener a los 6 competidores antes de que termine la carrera, la victoria será nuestra y si logramos esta performance en todas las pistas, seremos premiados con un



Lamborghini Diablo de persecución. Sin duda éste es el modo de juego más interesante y divertido, ya que para detener a los infractores, deberemos atravesarnos en su camino, chocarlos o atorarlos en la pared de algún túnel. Si nada de esto funciona, siempre podremos recurrir a una banda de clavos para detenerlos reventándoles las cubiertas.

El modo multiplayer no sufrió grandes cambios con respecto a sus antecesores, pero acertadamente enriquecido por el modo Hot Pursuity la adicion de participar en Internet.

En conclusión

Lejos, el mejor arcade de carreras. En una palabra: ¡Brillante! Si tenés una aceleradora 3D, NFS III es un catálogo de efectos visuales. Circuitos con detalles increíbles, excelente jugabilidad, buen soporte multiplayer y muy adicitivo. Cada entrega de Need for Speed nos sorprende y nos hacer desear una nueva. Sólo nos queda rezar por un NFS IV. Si te gustan las carreras de autos, ¿Qué estás esperando?

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva entrega del arcade de Need for Speed, con una variante muy interesante: Hot Pursuit.
LO QUE SI: Circuitos con detalles increíbles, excelente jugabilidad, buen soporte multiplayer, adicitivo y una calidad gráfica superior.
LO QUE NO: Todavia lo estamos buscando, si lo encontramos les avisamos.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Sierra*
Internet: *www.sierra.com/titles/minigolf2/home.html*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, 15 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



3D Ultra MiniGolf Deluxe

La reaparición de un producto que bien merece nuestra atención

Por Guillermo Belziti

Algunas cosas son objeto de nuestros deseos desde la primera vez que las vemos, mientras que otras aprendemos a apreciarlas con el tiempo. 3D Ultra Minigolf Deluxe, encaja perfectamente en cualquiera de estos grupos, y para quienes no hayan comprado su versión original, este es sin duda el momento para terminar de decidirse.

El juego es una adaptación para PC de este atractivo entretenimiento, con un total de veintisiete disparatados campos para recorrer, en el que mediante nuestras habilidades tendremos que tratar de conseguir el mejor puntaje posible, practicando solos o lo que es más divertido: en campeonatos con amigos.

Existen varios estilos de juego el primero es NORMAL MINIGOLF, con las mismas reglas que el juego verdadero. Se comienza en uno de los campos y el puntaje se va computando durante todo el recorrido, ganando quien haya hecho el recorrido del circuito en la menor cantidad de hoyos.

En HOLE BY HOLE, se computan por separado cada uno de los campos ganando al final quien haya vencido individualmente la mayor cantidad de veces. En caso de empate se continúa hasta que alguien resulte vencedor.

RACE PLAY es el modo para avanzados, no sólo se determina el vencedor por puntaje, sino por el tiempo en el que se termina cada campo, a menor tiempo más se aprecia la habilidad del jugador.

Cualquiera de estas opciones pueden jugarse eligiendo los siguientes grupos de campos: Front Nine, Back Nine, y Deluxe Nine. A la vez también se identifican con un nivel de dificultad, ya que al poco tiempo de jugar los pertenecientes al primero de los mencionados grupos pueden acabarse en un sólo golpe, los del segundo son algo más difíciles, y los mejores y más ocurrentes pertenecen al tercero.

Si queremos que el factor suerte intervenga, podemos elegir SHUFFLE PLAY el cual elegirá al azar cualquier campo de los tres grupos en cada uno de los turnos.

La ambientación y el diseño de los campos son destacables, creativos y le dan mucha vida al programa, por no mencionar los excelentes efectos de sonido y de las voces de nuestros anfitriones en cada campo.

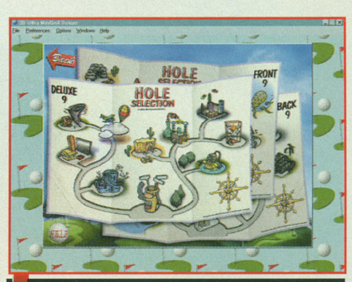
Los hay para todos los gustos: En la nieve, debajo del agua, en una ciudad del futuro, un laboratorio, en las alturas, en la era prehistoria, por nombrar algunos. Nadie se sentirá defraudado...

Todo lo que les hablé hasta el momento es maravilloso, pero como en todo juego siempre existen algunos problemas: El primero tiene que ver con la re-jugabilidad, al poco tiempo de practicar conseguiremos en algunos de los hoyos completarlo con un sólo golpe, sin existir factores como viento o algo similar que eviten este inconveniente, y el segundo destacable es que los cambios de cámaras no siempre son favorables y a veces perdemos de vista el hoyo. De todas maneras este último no ocurre muy a menudo.

Por último tenemos un Caddy virtual que nos permite escoger entre tres tipos de palo, y el modo de pegarle a la pelota que varía entre EASY (prácticamente automático, sólo hace falta apuntar) o MANUAL (en donde arrastrando el Mouse demostraremos nuestra verdadera habilidad). Algo verdaderamente injusto es que el programa no discrimina entre ambas opciones, dándole el mismo puntaje a quienes opten por cualquiera de los dos modos, a pesar de cómo indiqué antes, el último es bastante más difícil.

3D Ultra Minigolf puede jugarse en Multiplayer, y una de las maneras más sencillas y rápidas es hacerlo mediante Internet, porque no encontrarán problemas de Lag, pero les voy avisando desde ahora que los jugadores habitúes son bastante habilidosos.

¿Qué nos ofrece esta nueva presentación? En realidad es bastante similar a la anterior, pero se han agregado nueve campos diferentes y muy originales conformando un total de 27 contra los 14 originales, lo que en el balance no resulta muy satisfactorio para quienes ya lo habían comprado, pero para el resto es una excelente oportunidad.



En este mapa vemos los nueve campos que se han agregado a esta versión Deluxe.



En el reino submarino los movimientos de la pelota están sujetos a la densidad del agua.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego tan original como entretenido, ideal para jugar con amigos o para relajarnos mientras practicamos.
LO QUE SI: Diseño de los campos. Efectos de sonido. Varios modos de juego. Opciones para varios jugadores simultáneos.
LO QUE NO: No hay mucha diferencia con la presentación anterior. Algunos problemas de cámaras.

76%

Apertura'98
con ascensos y descensos

1ª División, 1ªB Nacional y 1ªB Metropolitana

Nuevo Sistema de Información Personalizada



Gestión del merchandising

3Dfx interactive

Simulador 3D con posibilidad de aceleración hardware

Condiciones meteorológicas

EventCam
Cámara de eventos



Comentarios de Marcelo Araújo

852 equipos
24.000 jugadores...

Nuevamente PCFútbol va a sorprender

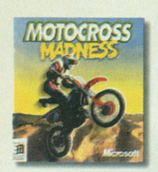




Paraná 504 - Tel.: 371-1316
Buenos Aires (1017)



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Microsoft
Internet: www.microsoft.com/games/motocross
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 50 MB libres en el disco rígido, placa con soporte Direct3D, Windows 95/98.



Motocross Madness

A toda potencia y en dos ruedas con el nuevo arcade de Microsoft



Los gráficos y las animaciones de Motocross Madness son increiblemente realistas.

Por Guillermo Belziti

En nuestro número 11 ya hemos estado hablando bastante de este juego y de las características de todos los juegos de Microsoft de la serie Madness. Por fin el juego ha salido a la venta, hemos estado jugándolo intensamente y los resultados han sido más que satisfactorios.

Lo primero destacable antes de comenzar nuestro partido inicial de Motocross Madness es que se han puesto a nuestra disposición una gran cantidad de opciones, ofreciéndonos distintas modalidades de juego y un editor de circuitos que aumenta la vida útil del juego.

Desde el menú principal luego de configurar las opciones más apropiadas según nuestra PC podemos empezar a jugar en cualquiera de las modalidades disponibles.

Un buen comienzo sería Stunt Quarry con tan sólo uno o dos contrincantes (En cada circuito y en todas las modalidades podemos elegir el número de rivales), para acostumbrarte al control de la motocicleta y aprender las maniobras especiales que te darán puntos extras durante las carreras.

Esta modalidad cuenta con siete circuitos diferentes, como la dificultad del juego es bastante elevada es necesario que practiques un poco, de lo contrario te sentirás decepcionado rápidamente.

Una vez que estés preparado para aceptar el verdadero desafío, podes optar por tres estilos diferentes: Baja, National y Supercross.

La modalidad Baja consiste en una serie de 12 extensos tramos conectados, que deberemos atravesar para finalizar la competencia. Es la clase de parajes desolados ideales para iniciarnos en esta disciplina.

National respeta el formato tradicional de competencia americana según las normas de la AMA (American Motocross Associaton) y tiene un total de 14 circuitos al aire libre.

Por último tenemos Supercross, tal vez la mejor opción de todas, que nos permite correr en 10 estadios cerrados, en un total de 20 circuitos diferentes. Las tribunas ovacionarán cada una de las proezas que hagamos con nuestra motocicleta, brindándonos puntaje extra por nuestra actuación.

Para participar de esta competencia, deberemos contar con un control total de la moto o no tendremos ninguna chance de ganar.

¿Qué tiene de especial Motocross Madness comparándolo con otros juegos de motociclismo? En primer lugar se trata de un producto único, si bien el excelente Motoracer tenía un estilo de juego que permitía competir en la categoría Enduro, Microsoft lleva el concepto hasta el extremo.

Motocross Mandness es un arcade, pero tiene muchas características propias de los simuladores. Es asombroso el realismo con el que nuestra moto responde al terreno y a los controles, y puedo garantizar que en todo momento nuestro vehículo reaccionará como lo haría una moto verdadera (algo que en Motoracer no sucedía...). Aunque para hacerlo más divertido, seguramente se hicieron algunos arreglos en las funciones de gravedad del engine que hacen más espectaculares los saltos y las caídas, destacándose el aspecto de que la física de la moto y el conductor sean independientes.

El modo Multiplayer es muy completo y se adapta muy bien al sistema disponible. Lo mejor es jugarlo en una LAN de a 8 simultáneamente, pero como ya sabemos que no todos contamos con esta posibilidad, también podremos hacerlo gratuitamente en www.zone.com de a cuatro, usando un soft especial que podemos bajar directamente del sitio (ocupa alrededor de unos 400k).

Todos estos detalles convierten a Motocross Madness en un producto de muy alta calidad, que sólo por algunos detalles descuidados lo apartan del premio XTREME.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

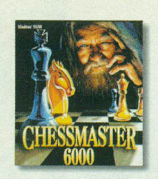
QUE TIENE: El mejor juego de motociclismo en el estilo Enduro hasta el momento.
LO QUE SI: Varios modos de juego. Sistema multiplayer On-Line gratuito. Gráficos y animaciones. Espectaculares escenas de saltos y accidentes. Poder configurar nuestra moto. Editor de circuitos.
LO QUE NO: Sistema de gravedad exagerado. Variedad de camaras. Sólo se puede jugar con cambios automáticos. Dificultad elevada.

85%


Así que Ud quiere ser un Maestro Jedi y saber todo acerca de Star Wars™? Los CD-ROM de Behind the Magic™ le proporcionan una amplia y entretenida exploración de Star Wars, repleta de links interactivos, 40 minutos de video digitalizado, más de 2000 espectaculares imágenes, un juego de trivia sobre Star Wars y mucho más. Disfrute las nuevas y excitantes características que incluyen un avance sobre el próximo filme Star Wars: Episodio I. Descubra materiales nunca vistos hasta ahora incluyendo una recorrida
NI SIQUIERA YODA SABE TANTO ACERCA DE STAR WARS.™
en tres dimensiones por el Halcón Milenario, un Test de Armas interactivo, además de raras imágenes de "escenas perdidas" no incluidas en los filmes originales de Star Wars y no disponibles al público hasta ahora. Behind the Magic™ es una galaxia de diversión y datos acerca de Star Wars y además a un precio que esta bastante cerca de la Tierra.
STAR WARS™
BEHIND THE MAGIC™
LA GUIA DEL EXPERTO PARA STAR WARS™
PARA WINDOWS 95/98
MICRO BYTE S.A.
Edita y distribuye Microbyte S.A. - Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
© Lucasfilm Ltd & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.
Servicio de Atención al Usuario: Tel: 553-7000 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar
LUCAS Arts

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Software ToolWorks / Mindscape*
Internet: *www.chessmaster.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95/98, 15 MB libres en el disco rígido, placa de sonido.*



Chessmaster 6000

Para aprender ajedrez o mejorar nuestras técnicas, llega la nueva versión del rey de los juegos de tablero para PC

Por Guillermo Belziti

Entre los juegos de tablero y de entretenimientos, sin lugar a dudas, ninguno requiere de la concentración y experiencia como la antiquísima práctica del ajedrez, ni tampoco ningún otro ha despertado tantas pasiones como para llegar a ser prohibidos por líderes políticos como el Rey Luis IX o Ayatollah Khomeini.

El juego simula el enfrentamiento de dos reinos en un campo de batalla formado por 64 casilleros, en donde cada tipo de pieza se mueve de manera particular.

Jugar ajedrez puede ser sencillo o complicado, depende del rival al que tengamos que enfrentar, pero lo que es innegable es que su frecuente práctica estimula el desarrollo de la inteligencia, a través del cálculo y la estrategia de los movimientos.

Con las primeras computadoras hogareñas, comenzaron a aparecer los supuestamente invencibles y super-inteligentes programas de ajedrez, y así fue como se empezó a hablar del gran desafío Hombre vs. Máquina...

De hecho Kasparov, considerado por muchos el mejor Chessmaster de todos los tiempos fue increíblemente vencido por Deep Blue, una computadora diseñada por IBM.

¿Quiénes pueden jugar a Chessmaster 6000? Cualquiera. Jugadores de todo tipo de nivel, aún quienes todavía no sepan jugar, ya que constituye un excelente medio para aprender.

Chessmaster 6000 ofrece algo mejor que diferentes niveles de dificultad, este programa cuenta con alrededor de 100 personalidades distintas, calificadas con puntajes desde 279 a 2652. Cada una de las mismas se comporta de manera particular. Por debajo de los 1000 es ideal para principiantes, o personas con poca experiencia, entre 1000 y 1800 para ocasionales, además muestra algunos de los errores más comunes en los jugadores que no usan técnicas, entre 1800 y 2200 se encontrarán cómodos los experimentados que cuentan con algo de teoría y práctica, por encima de este valor es para expertos.

Este sistema nos permite entrenar para saber que hacer cuando enfrentemos jugadores con diferentes características, por ejemplo los que estiman demasiado determinada pieza, los que juegan buscando un empate, etc...

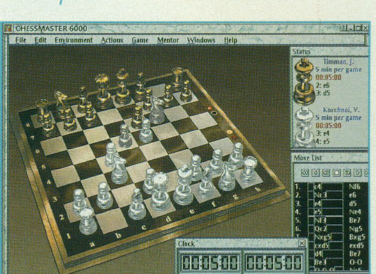
Los tutoriales son claros, concisos y están divididos en capítulos que simplifican el aprendizaje. Para los jugadores avanzados existe el rincón de Josh Waitzkin, maestro de ajedrez responsable de la supervisión y mejoras en este título. En este apartado, Josh nos explica varios de sus partidos, y el porqué de cada uno de sus movimientos, de manera ilustrada y con su propia voz en off.

Chessmaster 6000 cuenta con una base de datos de partidos registrados inmensa, en donde se podrán analizar los estilos de los famosos. Es posible también ingresar nuevos registros, de partidos que hayamos jugado en nuestra máquina o traído de algún lado, ya que pueden grabarse en archivos importables. En el site www.chessmaster.com existen cantidad de estos para ser bajados.

En cuanto a la presentación, contamos con un menú especial para cambiar el tipo de tablero y fichas tradicionales entre los varios disponibles con distintos y ocurrentes motivos. Por ejemplo existen fichas chinas, mesopotámicas, aztecas, romanas, del siglo XIX, con forma de tornillos y elementos de mecánicos, con saleros y pimenteros, etc. Si te gusta esta opción también podés ir al site mencionando y bajarte de ese lugar las adicionales que van agregando los usuarios fanáticos.

Existe un menú de sonido, en el que podés elegir entre varias músicas clásicas para escuchar durante las partidas, y configurar también el sistema de ayuda en lenguaje natural.

La mayoría de todo lo comentado, ya estaba presente en Chessmaster 5500...¿Por qué entonces comprar Chessmaster 6000? En primer lugar, a pesar de que como dijimos, no hay demasiadas innovaciones, sí han sido perfeccionadas la opciones presentes anteriormente como para que valga la pena la actualización. Esta nueva versión es más inteligente, tiene más personalidades, además de las que se pueden agregar, al entrar al sistema nos pide un nombre y va llevando registros de los partidos de todas las personas distintas que lo usen para evaluar el nivel de juego individualmente. Es posible crear torneos implementando jugadores reales y personalidades provistas por Chessmaster.



La base de datos de partidos ha cambiado de 27.286 a 443.219, y lo más importante... cuenta con un sistema de juego On-Line a través de Internet, que nos permite de manera gratuita buscar contrincantes en la red.

Chessmaster es el mejor ajedrez, y tal vez más de uno que todavía no lo haya probado se dará cuenta que se estaba perdiendo un juego maravilloso y cautivante.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva versión de un excelente y completo sistema de ajedrez.
LO QUE SI: Posibilidad de jugar On-Line. Sistema de aprendizaje. Personalidades. Explicaciones de Josh Waitzkin. Detalles en general.
LO QUE NO: Sería justo que quienes ya tenían el Chessmaster 5500 tuvieran la posibilidad mediante un patch de jugar On-Line en Internet, sin tener que comprar este nuevo.

95%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Zed Two / Ocean*
Internet: *www.zedtwo.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95/98, 15 MB libres en el disco rígido, placa de sonido.*



Wetrix

Entre decidir rápido bajo presión o hacer agua



Los scores generan un código de verificación por cada jugador. ¡No se puede mentir!

Por Durgan A. Nallar

Desarrollado por Zed Two Game Design Studio y publicado por Ocean / Infogrames UK originalmente para Nintendo 64, y ahora para PC, este excelente puzzle tridimensional aporta una idea refrescante al mundo de los juegos de ingenio.

Todos conocemos la obra maestra de Alexey Pajitnov, Tetris. Los '80 casi se dieron vuelta sólo por este juego. Si bien nadie puede dudar que es un clásico de los puzzles, tampoco podemos decir que sus innumerables clones y variantes hayan aportado algo nuevo. Sin embargo, esta vez estamos ante uno que sí lo hace: es novedoso, adictivo y digno de integrar nuestra colección de favoritos.

Wetrix nos presenta un paisaje tridimensional al que debemos reformar permanentemente utilizando las piezas que caen al azar, con el fin de construir lagos y estanques que puedan contener determinadas cantidades de agua, las cuales se precipitan cada pocos segundos. Si fallamos en nuestro objetivo, el líquido se escurre del paisaje y, a medida que fallemos en interrumpir el flujo, un medidor se llena hasta rebalsar, indicando el final de la partida.

Esto, que parece simple, no lo es tanto gracias a ciertos elementos que aportan profundidad a la estrategia del juego. Las primeras piezas en caer consisten en elevadores y aplanadores. Los elevadores tienen tres formas básicas en principio, y mientras caen pueden rotar y posicionarse en el paisaje para formar los estanques. Los aplanadores, mientras tanto, sirven para corregir errores de construcción, en su lado positivo, o para complicarnos la vida cuando no tenemos nada que aplanar. A los pocos minutos empiezan a caer las piezas de agua, grandes y chicas. El líquido se acumulará, dispersará y ondulará siguiendo las leyes de la física, perfectamente recreadas. Los tres tipos de piezas seguirán cayendo aleatoriamente, mientras tratamos de contener el agua sobre el paisaje. Enseguida, aparecerá una nueva pieza: esta vez una bomba. Las bombas destruyen el área en la que caen por completo, por lo que es imprescindible evitar que impacten en las zonas anegadas, ya que harán un tremendo agujero y el agua se nos escapará alegremente. Una buena estrategia consiste en hacerlas caer en las esquinas y luego reconstruir el terreno con los primeros elevadores que vengan, actividad que de paso nos otorga puntos extra.

La pieza más esperada es la bola de fuego. Deberemos hacerla caer en el centro de los estanques y lagos para evaporar el agua y de esa manera multiplicar puntos. Cada vez que lo hagamos el score subirá y, si disponemos de varios lagos, multiplicará por su número. Por supuesto, la idea es acumular el mejor puntaje posible (se pueden remitir los scores al sitio de Zed Two, con lo que el mundo sabrá de nosotros). La cosa puede empeorar cuando además llueve sobre el paisaje, porque entonces el agua se precipita sobre todo el terreno, así que dejar zonas sin cercar es suicida. Otra forma de multiplicar puntos con rapidez es construir un lago profundo y mantenerlo inundado; entonces aparecerá un simpático pato de goma, y mientras logremos retenerlo el score trepará a todo ritmo. Sin embargo, no podemos levantar murallas muy altas sin provocar un terremoto que destruye todos nuestros esfuerzos, dejándonos casi como al principio. Si además tenemos varios lagos y todos llenos, aparecerá un arco iris multiplicando el score obtenido. Otra de las piezas es el cubo de hielo. Cae sobre el agua, congelándola durante un tiempo, pero al descongelarse sobreviene un terrible oleaje. A medida que transcurre el juego las piezas caen a mayor velocidad, y en los niveles más altos -son diez- caen bombas de a dos y una mayor cantidad de agua, además de piezas mezcladas y otras rarezas, como minas acuáticas que impiden utilizar las bolas de fuego.

Wetrix tiene varios modos además del clásico y del profesional, desafíos especiales y juegos con secuencias idénticas para comparar habilidades con nuestros amigos (así nadie puede decir que "tuvo mala suerte con las piezas que le tocaron"). Dispone de gráficos coloridos y brillantes, acompañados por voces en varios idiomas, y sonido y música muy agradables, aunque a la larga se vuelven repetitivos. Permite jugarlo hasta en una resolución de 640x480 pixeles en colores de 16 bits y a pantalla completa. Admite dos jugadores por PC mediante el conocido recurso de pantalla dividida; desgraciadamente, la visibilidad se ve afectada y perturba la ubicación de las piezas. No tiene soporte para LAN ni módem.

Wetrix es un juego excelente, pero al que cuesta mucho dominar. Sin embargo, una vez logrado el aprendizaje, se convierte en un puzzle adictivo al ciento por ciento. En síntesis, una compra recomendada: que no se te escurra.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: **Una original vuelta de tuerca al Tetris que encantará a los fanáticos de los puzzles.**
LO QUE SI: **Estrategia desafiante y adictiva, gráficos coloristas, sonido impecable.**
LO QUE NO: **La curva de aprendizaje es larga. No soporta LAN ni módem. El control con el mouse no resulta efectivo.**

85%

Experimentá una nueva sensación en placas 3D



WinFast 3D S700

- Chip: SiS 6326 DVD
- Bus: AGP 2x
- Memoria: 4 MB SGRAM
- Resolución Máxima: 1600 x 1200
- Salida a TV
- Soporte para descompresión MPEG2 (DVD)

WinFast 3D S3500

- Chip: nVidia Riva 128
- Bus: AGP 1x
- Memoria: 4 MB SGRAM
- Resolución Máxima: 1600 x 1200
- Salida a TV
- Expandible para soportar captura de video y sintonizador de TV

WinFast 3D S3500
Superior RIVA 128 AGP graphics
FREE FULL VERSION GAME: G-Police
- High performance 128-bit 2D / GUI/ DirectDraw acceleration
- Interactive, photorealistic Direct3D acceleration with advanced effects
- 4MB high speed SGRAM
- 100MHz 128-bit wide SGRAM frame buffer interface with 1.6GB/S bandwidth
- AGP 1.0 1x interface compliant
- Video capture and TV-Tuner expansion capability

Leadtek
We Make Dreams a Reality
www.winfast.com.ar

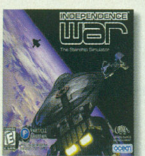


Av. Santa Fé 3709 (1425) • Capital Federal - Bs. As. • Argentina
Teléfono / Fax 833-2822 • e-mail: info@winfast.com.ar
Internet: www.winfast.com.ar

Distrbuidores:
Sky Computación - Florida 537 PB Loc. 403 y 1er Piso Loc. 464 - Gal. Jardín - (1005) Capital Federal - Tel/Fax: 393-1487/382-1867
Share It! - Florida 537 1er Piso Loc. 450-451-452 - Gal. Jardín - (1005) Capital Federal - Tel/Fax: 325-6269/326-9148/393-1219
Maverik Comp. S.R.L. - Av. Cabildo 1302 - (1426) - Capital Federal - Tel/Fax: 784-8494



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Particle System / Ocean*
Internet: *www.particle-systems.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 80 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Independence War

Posiblemente, el simulador de combate espacial más completo y variado que se haya hecho hasta el momento

Por Santiago Videla

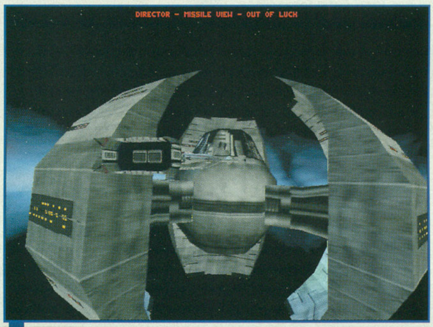
Atención fanáticos de este género, lean esta nota con mucho cuidado, porque juegos como este no salen todos los días. Independence War, no se parece a nada que hayamos visto anteriormente, ya que en él, no nos tocará pilotear una simple nave de combate, como sucedía en el X-Wing y el Tie-Fighter, o incluso en títulos más nuevos como el Descent Freespace y el Wing Commander Prophecy, en este juego, tendremos que tomar el lugar del Capitán, en una nave de mayor tamaño, en la que junto a nuestros 3 oficiales principales, y una tripulación de unos 40 personas, tendremos que realizar espectaculares misiones, que rompen con todo lo conocido.

La historia

El argumento de Independence War, está centrado en un conflicto en el que las fuerzas de la Tierra Unida (Commonwealth Navy), y un movimiento de revolucionarios llamado "Independence Movement", mejor conocidos como "Indies", han estado involucrados por años.

La secuencia de introducción, muestra uno de los acontecimientos más importantes de esta guerra, en el cual el capitán Jefferson Clay, ampliamente reconocido por sus impresionantes logros en combate, da su vida en la batalla conocida como "Lagrange Exchange", para lograr evitar que más de 500 de sus compañeros fuesen destruidos en una emboscada "Indy".

Cinco años después de este evento, y ante la escasez de materiales debido a los incesantes enfrentamientos con los "Indies", los líderes de la Tierra Unida, decidieron enviar varios equipos de recuperación al sitio del "Lagrange Exchange", para iniciar una operación de búsqueda, con el fin de encontrar restos de naves que estuviesen en condiciones de ser utilizados nuevamente, como era de esperarse, inicialmente nosotros formaremos parte de uno de esos equipos de rescate, y a partir de este momento, la historia comenzará a tomar un rumbo inesperado, y lleno de sorpresas.



Si bien este juego no requiere de una placa aceleradora 3D, es muy recomendable jugarlo con este tipo de hardware.

Algunas diferencias

Pese a que a simple vista, se ve parecido al resto de los simuladores de este tipo, Independence War tiene una serie de elementos que lo hacen único.

Para empezar, nuestra nave, tiene un tamaño considerablemente mayor al que estamos acostumbrados a ver, y por lo tanto, la forma de manejarla será un tanto diferente, ya que no será tan maniobrable como un caza.

Afortunadamente, al empezar un juego nuevo, podremos elegir entre dos modalidades de control, estas son "Simulation" y "Arcade", y la única diferencia entre estos dos modos de juego, será la forma en de pilotear nuestra nave.

En el modo "Simulation", la nave se comportará como si realmente estuviera en el espacio, mientras que en la modalidad "Arcade", la forma de movernos, será más parecida a la de los juegos del estilo del los Wing Commander o el X-Wing, aunque con un poco más de inercia, es importante aclarar que la dificultad en ambas modalidades, será exactamente la misma.

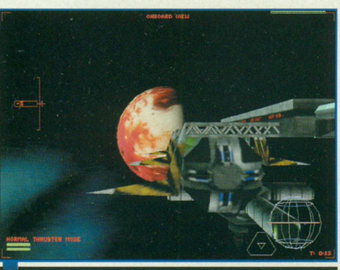
Otra de las grandes diferencias que tiene Independence War con respecto al resto de los títulos de este género, es que el interior de nuestra nave, está dividido en 4 módulos, desde los cuales controlaremos la enorme variedad de funciones que estarán a nuestra disposición durante el juego, como por ejemplo: Manejar por control remoto cualquier nave que esté a la deriva o sin piloto, acoplarse con otras naves o estaciones espaciales, entrar en formación, aproximarse a un objetivo, igualar la velocidad de un enemigo, monitorear el funcionamiento de todos los sistemas, etc.

Como si esto fuera poco, también tendremos la posibilidad de separar la sección delantera del resto de la nave, lo que nos será especialmente útil cuando tengamos que infiltrarnos en bases enemigas sin ser vistos, o en situaciones de emergencia.

En lo referente al combate, este juego tiene la particularidad de que cada nave



Sin Bruce Willis, pero con asteroides gigantes yendo directo hacia una de nuestras bases en la Luna.



Esta es la vista de una de las tantas estaciones espaciales que tendremos que proteger.

tiene un punto débil donde los escudos no la protegen (por lo general son los motores), la ventaja de esto, es que si atacamos a un enemigo en estos lugares, rápidamente inutilizaremos sus distintos sistemas convirtiéndolo en una presa fácil, pero por otro lado, si somos nosotros los que recibimos varios impactos en una zona desprotegida, es muy posible que perdamos el control de la nave en forma parcial o total hasta que nuestro equipo de ingenieros repare el daño o hasta que el enemigo logre destruirnos, por suerte, en las misiones más peligrosas, casi siempre estaremos acompañados por varios escoltas a los que podremos dar distintas órdenes en caso de que estemos en problemas.

Quizás una de las novedades más llamativas que podremos ver en este juego, es que en algunas misiones, podremos entablar una comunicación con otras naves, y podremos elegir lo que queremos decir como si se tratara de una aventura gráfica, obviamente, los diálogos no serán igual de complejos, pero el resultado de muchas misiones de este tipo, al igual que el curso de la historia, variará de acuerdo a las decisiones que tomemos, lo que significa que hay más de un final.

El Juego

Independence War tiene una estructura que por momentos es no-lineal, en otras palabras, el juego nos irá ofreciendo distintos grupos de misiones que podremos hacer en el orden que se nos antoje, y a medida que las vayamos completando, irán apareciendo otras nuevas.

Sin duda el punto más destacable que tiene este juego, es la estructura de sus misiones en sí. Gracias a la gran variedad de acciones que podremos llevar a cabo, cada una de ellas se convierte en una experiencia nunca antes vista, por otro lado, la ambientación y el clima de tensión que tienen es verdaderamente espectacular, incluso mucho mejor que el de los conocidos X-Wing y Tie Fighter. Como detalle adicional, en el transcurso de la mayoría de las misiones de este juego, se nos presentarán situaciones totalmente inesperadas, de las cuales no se nos informó antes de partir, y lo mejor de esto es que no siempre podremos salir adelante usando nuestras armas, a veces será necesario pensar un poco más.

Los gráficos

Gráficamente, Independence War tiene un nivel de calidad sorprendente, las formas de las naves, estaciones espaciales, planetas, asteroides y demás cosas, son sumamente detalladas, al igual que las nebulosas que se pueden ver en los fondos, todo esto contribuye a crear un ambiente muy realista y envolvente, que hace que este juego marque un antes y un después en este aspecto.

Con respecto a los efectos especiales, este juego cuenta con una avanzada tecnología que nos permitirá ver cosas tales como por ejemplo: Fuego en los lugares exactos de los impactos, naves que al ser destruidas se hacen pedazos lentamente, destellos de los escudos, etc.



En esta imagen, puede verse claramente el elevado nivel de detalle que tiene el juego.

El sonido

En lo referente al sonido, sus efectos son muy buenos y ayudan mucho a darle un aspecto más creíble a todo lo que nos rodea.

En cuanto a la música, no hay mucho para decir al respecto, debido a que sólo algunas de las secuencias animadas durante el juego, suelen tener ritmos breves pero adecuados, en mi opinión, creo que el juego en sí no tiene música porque sus creadores quisieron darle una ambientación tan realista como les fuese posible, y creo que lo han conseguido, ya que la música prácticamente pasa desapercibida.



La estructura de las misiones de Independence War, es realmente de lo mejor.

En pocas palabras

Independence War, es un producto de un muy alto nivel, que sin duda sorprenderá a más de uno, pero cuidado, si son principiantes les recomiendo pensarlo dos veces o por lo menos ver un demo antes de decidirse ya el nivel de dificultad es bastante elevado, y aprender a usar correctamente todas las funciones de la nave les llevará bastante tiempo.

A todos los que ya estén acostumbrados a este tipo de juegos y sean fanáticos del género, les aseguro que también les va a costar un poco acostumbrarse a su nueva nave, pero no cabe ninguna duda de que este título vale la pena.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Uno de los mejores simuladores de combate espacial de todos los tiempos.
LO QUE SI: La estructura de las misiones es simplemente sensacional. Gran cantidad de nuevos conceptos. Espectaculares gráficos y efectos.
LO QUE NO: La dificultad. Algunas explosiones.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Jane's / Pixel Multimedia / EA / Microbyte
Internet: www.janes.ea.com/iaf
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.



IAF: Israeli Air Force

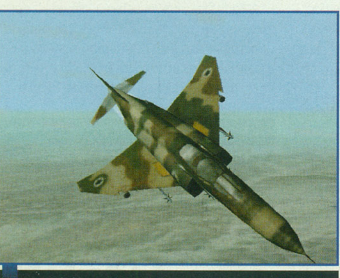
La acción continúa en Medio Oriente

Por Pablo Benveniste

La tensión en Oriente Medio no se limita a la acción del F-15 sobre los cielos de Bagdad y esto Jane's lo debe saber bien. Los conflictos árabe-israelíes representan un gran historial bélico de importancia a nivel mundial. IAF (Israeli Air Force) nos da la chance revivir grandes batallas desde los cielos de una zona que aún en nuestros días sigue dando que hablar.

Incursión en Medio Oriente

Desde aquella oportunidad de intervenir como piloto de un conflicto árabe-israelí, entre otras importantes batallas, que nos brindaba el viejo Dogfight de Microprose, nunca más volvimos a ver un avión israelí en acción en nuestros monitores. En ese entonces se trataba de solo una misión, aunque se podía optar por ambos bandos opuestos, ahora contamos con un simulador totalmente dedicado a esto. Luego de tantos conflictos de ficción y batallas clásicas, resultaría interesante saber por qué este es el primer simulador de vuelo que recrea las diferentes guerras entre las naciones árabes e Israel. Lo importante es que la espera terminó y afortunadamente son la prestigiosa Jane's junto Pixel Multimedia de Israel, las que nos ofrecen un prometedor simulador de última generación.


Tanto el Phantom como el Phantom 2000 se verán idénticos por fuera.

Treinta años de superioridad aérea

IAF ha sido desarrollado por Pixel Multimedia, una compañía israelí cuyos creadores y empleados son pilotos activos o retirados de la Fuerza Aérea Israelí. Esto no es algo usual y de hecho la experiencia en el campo de la simulación no es algo que se le pueda destacar. Sin embargo, en algunos aspectos puede resultar una garantía de calidad, por lo que encontraremos en IAF, un simulador de gran ambientación histórica.

Desde su fundación, Israel se ha envuelto en continuos conflictos con sus vecinos países. Al sur con Egipto, al este con Jordania e Iraq o al norte con Siria y Líbano, Israel ha confrontado coaliciones potencialmente apoyadas por el arsenal soviético. Aunque una sorprendente presentación nos introducirá inmediatamente en el escenario en cuestión, el juego está muy bien presentado en cuanto al manual y a un segundo CD llamado IAF 50th Anniversary CD-ROM. Se trata de una referencia multimedia acerca de cincuenta años testigos de una indiscutible supremacía aérea que, desde su creación, ejerce la Fuerza Aérea Israelí. Pero IAF es un simulador de aviones jet de los últimos tiempos y esto implica que medio siglo de historia se limite a treinta. Este período se representa en seis campañas (tres históricas y tres hipotéticas) con siete misiones cada una, respetando, en la medida de las posibilidades del juego, el verdadero acontecer histórico.

Dentro de las campañas históricas se encuentra la Guerra de los Seis Días de 1967, una operación sorpresiva y bien ensayada que implicó la práctica eliminación de tres fuerzas aéreas árabes en sus bases. Por otro lado, la Guerra de Yom Kippur de 1973, una iniciativa de Egipto y Siria para sorprender a Israel con la guardia baja. Por último, la Guerra del Líbano de 1982, cuando incursiones israelíes en Líbano se convertían en la batalla aérea más dura.



El MiG-23 puede ser piloteado en modo multiplayer.

Las campañas ficticias transcurren en 1999 y están basadas en combates aéreos en el frente sirio (una vez más, el más temible enemigo de Israel), iraquí (tras una invasión de Iraq a Jordania), y libanés (en respuesta a un avance militar sirio). En ellas, estaremos rodeados por la más alta tecnología en aviones y armamento para proteger nuestras bases de bombardeos o realizar incursiones en emplazamientos enemigos.

Toda una fuerza aérea

IAF parece ser el primero de una serie de simuladores dedicados a toda la fuerza aérea de un país determinado. En esta oportunidad, podemos ponernos al mando siete de las más relevantes aeronaves de la aviación militar israelí (y dos más en el modo multiplayer), cada una con sus propios armamentos y capacidades. Algunos de estos aviones, como el Mirage IIIC, el F-4E Phantom y el Kfir son veteranos pájaros de guerra. Otros, como el Phantom 2000 y el



Aunque se trate de un interceptor, podremos demostrar la efectividad del Mirage III en ataque.

F-16D, son versiones mejoradas en Israel que patrullan los cielos israelíes en la actualidad. Por último contamos también con una extraña versión de F-15 y el IAI Lavi, un proyecto de avión de ataque cuyo único fruto fueron dos prototipos antes de que el programa se cancelara a fines de los '80.

El caso del F-15 es muy particular ya que está representado externamente como el interceptor monoplaza F-15A que vuela en la IAF desde 1976, pero su cabina y capacidad de armamento se ha dispuesto en el juego como la del recordado F-15E. Más allá que podamos imaginarnos a este tipo de F-15 volando en un futuro cercano, IAF lo involucra en la campaña de 1982, en donde en realidad era su predecesor el que volaba. Algo similar ocurre con el F-16D, ya que esta conversión israelí de la versión biplaza es posterior a dicha batalla.

A pesar de toda especulación futurista respecto del Lavi y del F-15, en las misiones ficticias tendremos bajo nuestras alas la última tecnología en armamento existente como el misil aire-aire Rafael Python 4, un nuevo misil de corto alcance de fabricación israelí del cual poca esperanza existe de escapar.

Elige un objetivo y ve por el

IAF no se trata de una simulación que nos permita debatir sobre las diferencias entre las características de vuelo del F-15 israelí representado en el juego y el F-15E del anterior simulador de Jane's. Supervisado por los creadores de USNF, ATF y Fighters Anthology, IAF se ha proyectado con el fin de llenar el hueco de dichos predecesores. Es tal vez por esto, que IAF dispone de un modelo de vuelo simplificado en el cual, aún cuando habrá que acostumbrarse a varias opciones para el manejo del radar, contramedidas y demás dispositivos, la adaptación es rápida y muy amigable. De hecho, las mismas pantallas de radar y MFD (Multi Function Display) se han dispuesto en todos los aviones aunque variando su ubicación, por lo que una vez volado un avión, se habrán volado todos. De todas formas, podremos lograr buenos resultados aunque nuestro vuelo sea algo precario.

Parte del equipo de producción del IAF son pilotos reales, cuestión que nos asegura cierto realismo en los modelos de vuelo, armamento, etc. Pero nuestro desempeño en los cielos será mucho mejor y no solo por que se trate de un inofensivo simulador. Seguramente ningún piloto de Mirage III durante 1967 recuerde disponer de un completo HUD (Head-Up Diplay) o de una sofisticada pantalla MFD. De igual modo con el Phantom y nuevamente el Mirage en 1973 y finalmente en 1982, cuando las versiones de Kfir, F-15 y F-16 eran mucho más anticuadas tecnológicamente.

Desafíos interminables

La acción y el desafío de los escenarios y de cada misión tienen un interés en particular. El desarrollo de las batallas es dinámico y lleva a imprevistos como el cambio en pleno vuelo de objetivos o la orden de regresar de inmediato a la base. Consideremos ahora seis campañas, un total de cuarenta y dos misiones y, en cada una de ellas, una tarea específica para cada escuadrón que intervenga. A esto incluyamos la posibilidad de tener acceso a cualquiera de dichos escuadrones (siempre que sean de alguno de los siete tipos de aviones piloteables). Todo esto nos posibilitará volar una misma misión ya sea en el rol de superioridad aérea, soporte o ataque, por lo que tendremos tres misiones en una. Para lograrlo, IAF implementa un display táctico al cual se tiene acceso durante toda la misión y que nos informa en tiempo real, a través de un mapa, la posición de cada objetivo ya sea aéreo o terrestre, junto a toda la información necesaria. De este modo, luego de que nos hayan derribado o en pleno vuelo, podremos seguir viendo el transcurso de la misión o meternos a los comandos de algún otro avión de nuestro mismo escuadrón o de otro. Otra característica de este display es la de poder visitar cualquier lugar u objetivo en el mapa. Con esto podremos ver en qué se encuentra un avión enemigo, el grado de daño efectuado en alguna base, o hasta aprender como deben hacerse las cosas.

En lo que a misiones hace, también se pueden crear a través de un sencillo menú con las opciones para generar batallas independientes a las campañas, entre escuadrones de aviones con objetivos a elección. Para aquellos que les gusta atenerse a las condiciones impuestas por el programa, el creador de misiones también cuenta con una opción de azar. Este recurso es utilizado también en la opción de Scramble, donde sorpresivamente seremos transportados a la cabina de alguno de los aviones para despegar cuanto antes y poder evitar un ataque sobre posiciones amigas.

Para desarrollar la habilidad necesaria, IAF dispone de un completo menú de entrenamiento con las opciones usuales para las lecciones de vuelo y rutinas de combate, que se pueden realizar con cualquier avión que









El display táctico posibilita monitorear el desarrollo de la misión.

elijamos. Esta vez, junto a los conocidos subtítulos de instrucción paso a paso, podremos escuchar la voz de nuestro guía que se presentará con anterioridad al vuelo.

La diversión vía LAN o Internet se hace presente con la opción de multiplayer. Luego de elegir entre protocolos IPX/SPX o TCP/IP, se pueden jugar campañas en forma cooperativa, duelos independientes, misiones especiales para volar entre equipos contrarios y hasta utilizar el creador de misiones para ajustar los parámetros a gusto. Finalmente cuando todos pensábamos que siete aviones era el máximo disponible, dos más se podrán encontrar en esta modalidad. Cualquiera sea la opción elegida, el realismo aumenta ya que no será necesario que aviones israelíes vuelen contra otros del mismo bando. El multiplayer posibilita pilotear al MiG-23 y al MiG-29 con lo que la acción está asegurada.

El precio de la innovación

Pixel Multimedia se ha encargado de modelar la totalidad de Israel junto a las regiones de sus países limítrofes que aparecen en las diferentes campañas. Completar un país entero con un detalle que esté a la altura de un simulador de vuelo actual no es una tarea sencilla, por lo que se implementó una nueva técnica por medio de imágenes estereoscópicas satelitales. Esto puede sonar como la solución a todos los problemas de detallado para escenarios y de hecho lo es, siempre y cuando se mantenga a una altura considerablemente elevada. El problema comienza cuando bajamos la nariz de nuestro avión y la altura comienza a disminuir. Es entonces cuando la postal foto-realista de un bello paisaje de colinas se convierte en un terreno cuyo nivel de detallado no tiene comparación al anterior. En un vuelo rasante, el hardware de aceleración 3D no nos ayudará mucho ya que, mientras que nuestro avión se verá muy atractivo externamente, el pixelado "satelital" juega en contra. Pero afortunadamente la polémica se limita al terreno y no a los objetos ya que aún antes de despegar, encontraremos un impresionante nivel de detallado en la base, estructuras lindantes, y demás objetivos de tierra o civiles.

En lo que hace a los aviones, cada cabina está representada por un diseño individual aunque algo simplificado. Aunque pueden ser manipuladas en la mayoría de sus funciones por medio del mouse, no encontraremos la complejidad del panel de control de doble pantalla del F-15 o del F/A-18 Korea. Externamente, todas las superficies móviles (flaps, alerones y frenos) están articuladas y los esquemas de pintura parecen ser texturas obtenidas de fotos de la realidad. De este modo, se puede apreciar hasta los pequeños escudos que la IAF adopta para cada escuadrón y que se sitúan en la deriva de cada uno de sus aviones. Cabe destacar que, aunque en lo físico el F-4E Phantom y el Phantom 2000 casi no difieren externamente, en la realidad pueden ser identificados por sus esquemas y marcas individuales. Esto no se aplica en el juego, donde ambos se encuentran representados en forma idéntica. Por el lado de los aviones enemigos, los productores de IAF han tomado ventaja de los tipos de aviones en común entre la mayoría de las fuerzas aéreas árabes y sobre todo de la similitud entre las insignias sirias y egipcias. Es por esto que, entre otros casos, el mismo MiG-21egipcio que enfrentemos en 1967 será exactamente igual al MiG-21 sirio que tratará de derribarnos en 1982 y que los bombarderos Su-24 iraquíes nos confundirán con insignias sirias.

Aunque algo exagerados, el lanzamiento de misiles y las explosiones se han logrado con un alto grado de calidad. Los aviones pueden tomar también daño gradual por lo que no siempre un disparo certero significa un derribo más en nuestro historial. Los efectos de humo y fuego son de lo mejor hasta el momento y de similar modo ocurre con las nubes y con una ambientación horaria en la cual la luna y el sol se turnarán para alumbrar nuestro camino.

Trenzarse en un dogfight a través de la gran diversidad de los paisajes israelíes no es poca cosa como para animarse sin el potencial de una PC actualizada. Los requerimientos mínimos son de una instalación mínima de 250Mb y capacidad MMX. Si se pretende disfrutar la plenitud del detallado, manteniendo un movimiento fluido, se necesitará al menos un procesador 233MHz y 64Mb de RAM más 100Mb libres en disco para memoria virtual. Como mínimo, un procesador 166Mhz con 32Mb de RAM puede ser utilizado siempre y cuando se disminuya el detalle del paisaje prácticamente a su nivel mínimo, pudiendo así lograr algo aceptable. El juego soporta Direct 3D, aunque este no es obligatorio. Prescindir de él significa que, más allá de la pobre calidad gráfica y el aumento del potencial necesario, nos privaremos, por ejemplo, de la movilidad de los planos del avión y de la existencia de un tren de aterrizaje visible.

Otra primicia en simulación, el IAI Kfir. Tal vez, todo un símbolo de la aeronáutica israelí.

En resumen, acción y jugabilidad

Jane's y Pixel han logrado un muy buen trabajo capturando la acción del Fighters Anthology, USNF y ATF, mejorando la vez el realismo y la calidad gráfica, haciéndolos dignos de la actualidad. Por eso, en su tarea de sucesor de dichos éxitos de tiempos anteriores, IAF resigna la complejidad y algo de veracidad en pos de la acción, la jugabilidad y el divertimento. Eso sí, estas tres cualidades son sinónimos de una potente PC con aceleración 3D que permita disfrutar de la agilidad de un F-16 sobre los más variados y elaborados paisajes.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La originalidad de un escenario bélico nunca antes tratado junto a la acción inmediata a vuelta de nuestra propia base.
LO QUE SI: Gran jugabilidad y simpleza. Opción multiplayer muy completa. Muy buen sonido incluyendo diálogos en pleno vuelo. Inteligencia artificial de los enemigos.
LO QUE NO: Problemas en la definición del paisaje a bajas alturas. Poca fidelidad histórica en los aviones así como escasa variedad de éstos en general.

85%



En un mundo Microsoft.

Microsoft®
¿Hasta dónde quiere llegar hoy?

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte
Internet: www.easports.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Tarjeta de sonido.



NHL 99

La mejor liga de hockey del mundo vuelve a estar entre nosotros

Por Diego Rivas

Como en cada final de temporada del deporte del hielo, EA Sports, probablemente la mejor compañía de juegos deportivos, lanzó una nueva versión del juego de Hockey más completo del mercado. Similar en su apariencia general a su predecesor el NHL 98, NHL 99 incorpora algunas mejoras a un producto del más elevado nivel.

La National Hockey League (NHL) es la liga de hockey de más alto prestigio mundial. Agrupa a equipos de Estados Unidos y Canadá y en ella participan los mejores jugadores del mundo. EA Sports, la filial de Electronic Arts especializada en deportes acaba de colocar en el mercado el NHL 99, el último y más desarrollado juego de hockey que nos permite participar del deporte preferido por los canadienses y gran parte del pueblo americano. Como ellos se encargan de llamarlo, el deporte más rápido, rudo y excitante de la Tierra, está otra vez entre nosotros.

Después del gran cambio que había representado el salto desde el NHL 97 a la versión del 98 (donde básicamente se mejoraron la definición de gráficos entrando en el mundo 3D), era difícil esperar un gran avance en ese aspecto. Si bien hubo ciertas correcciones en lo que respecta a la definición de las caras de los personajes (mientras que en el NHL 98 parecían caretas, en la actual versión poseen diferentes muecas) y el movimiento en los disparos al arco, el gran cambio viene dado por una inteligencia artificial francamente superior. En la versión anterior no sólo los jugadores manejados por la máquina no realizaban jugadas lógicas, sino que además existía una forma de hacer goles con una gran probabilidad de éxito (había que correr paralelamente al arco). Estos aspectos han sido mejorados en el NHL 99. A esto se debe agregar el mejor nivel que presentan los arqueros, y la imposibilidad casi absoluta de efectuar goles desde posiciones no francas al arco rival. También se aprecian avances en la función de coach, donde se agregaron estrategias. Esta opción es sólo para aquellos especialistas en este juego, ya que requiere de muchos conocimientos teóricos; para los menos interesados en este aspecto se puede seleccionar que la máquina actúe como coach del equipo.



Como siempre, EA Sports se luce en materia de realismo, sobre todo gracias a impresionantes gráficos y efectos con placas 3D.

El juego

Luego de una excelente presentación, compuesta por videos de escenas reales de la liga de hockey, donde se puede apreciar la violencia y velocidad del juego, nos encontramos en la pantalla inicial del NHL 99. En ella contamos con 8 opciones de selección alternativas:

• ***PARTIDO DE EXHIBICION:*** Eligiendo esta alternativa, nos preparamos para un partido exhibitorio entre dos equipos. El partido puede ser jugado por uno o dos contrincantes, en el mismo equipo o equipos contrarios. Los jugadores no deben necesariamente jugar en la misma PC, sino que pueden estar conectados por red o bien a través de Internet. En caso de que se juegue contra la máquina, debe elegirse el nivel de la computadora entre cuatro posibilidades: Beginner, Rookie, Pro y All Star. A su vez, se puede dar un handicap a un equipo con respecto al otro a los efectos de emparejar el nivel de los equipos y jugadores. El jugador puede elegir jugar en el modo tradicional, donde se controla siempre al jugador que posee el puck, o seleccionar la alternativa de Role - Player, donde se posee en todo momento el manejo de un único jugador (un agregado de esta versión). Se pueden elegir tanto alguna de las 27 franquicias con que cuenta actualmente la NHL, como los equipos All Star del Este y Oeste (mejores jugadores de la NHL), el equipo de Norteamérica, el del resto del mundo y alguno de los 18 países incorporados al juego. Como siempre, los equipos deben ser elegidos por el usuario, aunque en esta versión EA Sports incorpora la alternativa de selección al azar de equipos.

• ***TEMPORADA:*** En esta opción se puede participar en una temporada de la NHL en versión completa (82 partidos de tem-



Mejoras de todo tipo hacen que una vez más la nueva versión valga la pena, haciendo a la edición 99 del NHL la mejor hasta el momento.

porada regular y en caso de clasificar jugar los play offs al mejor de 7 partidos) o la versión reducida (26 partidos y play off al mejor de 1/3/5 o 7 juegos) . La temporada puede ser jugada por hasta 27 jugadores distintos y se pueden adelantar partidos (sumamente útil en el caso de que alguno de los jugadores no este presente, se deja pendiente el partido de ese equipo y se puede seguir la liga)

- ***PLAY OFF:*** A través de esta opción, se comienza el juego directamente en la fase final donde 16 equipos luchan por conseguir la Stanley Cup (el trofeo que anualmente se otorga al campeón de la NHL) eliminando la tediosa temporada regular.
- ***TOURNAMENT***: Consiste en un torneo diseñado por el usuario, donde a los equipos de la NHL, se le incorporan 18 países mundiales (países donde el hockey sobre hielo es un deporte tradicional así que no esperen encontrar a la Argentina). Esta opción es una novedad del NHL 99.
- ***QUICK GAME:*** Eligiendo esta opción se comienza un partido en forma más rápida ya que la máquina elige las opciones default para definir los parámetros que normalmente elige el usuario. Esta opción también es un agregado del NHL 99.
- ***SHOOT OUT:*** El shoot out es, ni más ni menos, el equivalente a la querida definición por penales del fútbol. A diferencia de este último deporte, en el hockey los penales consisten en un uno contra uno entre el atacante y el arquero con puck (la pelota del hockey) en movimiento.
- ***COACHING DRILLS:*** En esta sección se pueden practicar jugadas de defensa y ataques prediseñadas o bien incorporar o modificar alguna de las existentes.
- ***REMOTE LEAGUE:*** A través de esta alternativa se puede jugar una liga contra otros jugadores situados en diferentes máquinas. Como agregado a esta sección, en el site de Electronic Arts en Internet existe una sección para contactar posibles contrincantes on line.

Características principales

El NHL 99 presenta una serie de mejoras con respecto a su última versión, entre las cuales destacamos:

Gráficos: Aunque el gran salto en los gráficos fue dado por la versión anterior, en esta se aprecian mejores definiciones en los rostros de los personajes y las luces de los estadios se reflejan sobre el hielo. Fueron mejorados los estadios haciéndolos a semejanza de los reales.

Nivel del Juego: Sin duda el aspecto más importante en todo juego de deporte. La mejora en el nivel de inteligencia de los jugadores hace a un juego más improvisado, donde uno no se encuentra intentando realizar la misma jugada durante todo el partido a los efectos de conseguir el gol ni disparar de cualquier posición. La mayor viveza de los jugadores se nota también en la menor cantidad de off sides por partido. Se desarrolló la idea de rachas positivas y negativas de los jugadores (hot y cold streaks), y se incorporaron los medidores de velocidad de los disparos al arco. Para aquellos más agresivos, las peleas entre los jugadores han sido perfeccionadas, se incorporaron diferentes golpes y se puede agarrar al oponente. Además, se agregó un nuevo nivel de dificultad para los principiantes, incrementando las opciones a cuatro, beginner, rookie, pro y all star, haciendo más sencillo el aprendizaje y evitando las continuas y tediosas derrotas abultadas hasta que se le toma la mano al juego.

Efectos de Sonido: Si bien los gritos de la multitud y la música de aliento (algo infaltable en todo juego americano, sea hockey como football americano, básquet o baseball) están bien logrados, la repetición en los relatos y la falta de congruencia con la acción hacen que éste sea el punto más débil del juego.

En conclusión

Después de analizar el juego como un todo, es poco lo que un fan del hockey está en condiciones de reprocharle a EA Sports. A mi entender, no sólo es por lejos el mejor juego de hockey que se haya desarrollado, sino que es uno de los mejores juegos de deportes programados. La excelente calidad de gráficos se complementa con un juego ágil, completo y por sobretodo cambiante e inteligente que lo hace, por su similitud a la realidad, un juego sumamente adictivo, lo que hará que se continúe jugando por mucho tiempo, o al menos... hasta que estemos hablando del NHL 2000.







¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de hockey de la NHL
LO QUE SI: El nivel de inteligencia de los jugadores. Los distintos niveles de dificultad. Los gráficos. El diseño de los estadios. La liga. La opción multiplayer. Las estadísticas.
LO QUE NO: Imposibilidad de que dos jugadores compartan el teclado. Los comentarios repetitivos de los comentaristas.

96%

Son tuyos

Sentate a disfrutar de tus ideas.
Libres movimientos Sentite cómodo.
Tus manos se acomodan. Alcanzá lo que buscás.

Search!

En un mundo Microsoft.

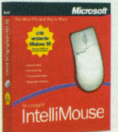
















Gran familia Hardware de Microsoft.

hardware

PROMEDIO **97%**



Ficha Técnica

Compañía: *Diamond Multimedia*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *$300*
Puntos de Venta: *No disponible.*



Diamond Viper V550

Lo último de la tecnología 2D/3D al servicio de los jugadores más exigentes

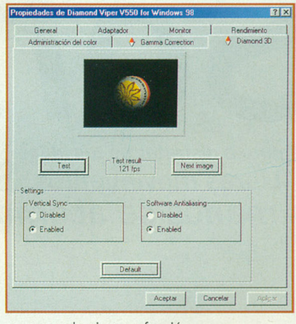
La nueva Viper 550 de Diamond funciona a base del Riva TNT de nVIDIA (TwiN-Texel para los que se preguntaban que significa), a una velocidad de 90MHz. La placa utiliza la interface AGP, soportando AGP 2X y viene con 16Mb de SGRAM. Desde hace tiempo, nVIDIA fue la única compañía que se acercó bastante a un grande de la industria, 3Dfx. El Riva 128 obtuvo una velocidad aceptable, fue un poco más lento que el Voodoo Graphics, pero no por mucho. El éxito del Riva 128 mostró que esta compañía estaba ganándole lentamente a 3Dfx.

Con el Riva TNT, nVIDIA cierra la diferencia, convirtiéndose en un fuerte adversario de 3Dfx. Aunque nunca va a tener el soporte del Glide, el TNT mantiene una excelente relación precio/performance en comparación con el Voodoo 2. Por lo que respecta al Voodoo Banshee de 3Dfx, sólo el tiempo lo dirá, pero los primeros benchmarks muestran que el Riva TNT y el Voodoo Banshee serán fuertes competidores.

La instalación

Un pequeño disipador negro es el único item de interés en el diseño de la Viper v550. Es una desgracia que Diamond halla colocado ese disipador de un costo más que mínimo en vez de algún ventilador como Canopus. Hasta con el disipador, toda la placa se calienta después de haberla usado. Con el Riva TNT emanando tanto calor poco me sorprende que nVIDIA halla optado por reducir la velocidad a 90MHz en vez de dejarlo a 125Mhz, que era lo que se estaba esperando.

La instalación es bastante fácil y consiste en reemplazarla por la placa actual de vídeo, cargar los drivers y resetear. Desafortunadamente los drivers no permiten configurar realmente las opciones 3D, dejándonos solamente con unos pocos controles tales como "Software Anti-Aliasing (on/off)", "Swap buffers to Vsync" y una pelotita girando en 3D, que la verdad,



no cumple ninguna función.

Performance

Aparte de los profesionales que manejan una gran cantidad de imágenes "pesadas", la performance en 2D no es una preocupación para la mayoría de los usuarios estándar. La performance bidimensional ha alcanzado un punto tal que la mayoría de las placas de video que salen hoy en día pueden fácilmente satisfacer a los usuarios de Windows 95/98 y NT. Ya que lo único que estos necesitan obtener de una placa de video es resolución y colores, la Viper v550 entrega resoluciones de hasta 1920x1200 en 32 bits de colores (lo cual es más que suficiente).

Otra cosa es que nVIDIA es bien conocida por su excelente performance en Direct 3D,

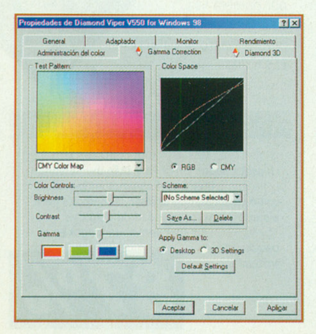


Shogo, uno de los tantos juegos que aprovecha al máximo las capacidades de la Viper V550.



Los gráficos y la velocidad de la Viper V550 en el Half Life hacen que el juego sea impresionante.

y el Riva TNT no es la excepción. El Forsaken y el Incoming marcaron un muy buen benchmark. Aunque este juego se puede jugar en 1024x768 en 32bits a 30cps, se puede sacrificar un poco la resolución a 800x600 para que el juego vaya bastante más fluido. Otro benchmark que muestra su superioridad es el del Red Line Racer, donde se puede ver que la performance del TNT es muy similar a la del Voodoo 2.
Uno de los defectos del Voodoo Graphics y el Voodoo 2 es a la resolución máxima que son capaces de soportar. El TNT puede hacer que el Quake II funcione perfectamente en 1024x768 y en 1280x960, claro que esta última no se recomendaría para jugar en red, pero está para pensarlo si querés jugar solo. También se puede optar por una resolución intermedia (1152x864) cuya performance se encuentra a la mitad de camino de las otras dos.



■ *Para impresionar a tus amigos*

Junto con la Viper v550 viene una copia especial del Motorhead. Este juego ofrece una gran variedad de opciones en cuanto a "calidad de imágenes 3D" o performance. Para leer los Benchmarks hay que tener en cuenta 2 cosas: la primera es que esta es una copia especial del Motorhead optimizada para la Viper v550 y la segunda es que en las demos corren los "ghosts" y por lo tanto no hay autos "enemigos"; esto haría que en el juego normal los cps bajaran un poco.
La Viper v550 se ajusta muy bien a cualquier resolución y cantidad de detalles y por alguna razón aún desconocida funciona más rápido en 1024x768x32bits que en 1280x1024x16bits. Otras opciones gráficas tales como "trilinear filtering" y "true color textures" bajaron un poco la performance pero nada que afecte la jugabilidad.

En cuanto a la calidad visual del TNT se puede decir que ha mejorado bastante desde su predecesor, el Riva 128, recordar que este ultimo no era de las mil maravillas en lo que a calidad de imagen respectaba.

El único problema es que en algunos juegos (ejemplo Half-Life) tiene algunos bugs visuales, pero seguramente saldrán patches que lo arreglarán en el futuro.

■ *La conclusión*

Definitivamente y sin lugar a dudas si estás buscando una placa 2D/3D con una excelente performance, la Diamond Viper v550 es la solución a tus problemas. Ya que tiene la capacidad de ajustarse a prácticamente todas las resoluciones existentes hasta el momento y gracias a su soporte de Direct 3D y OpenGL acepta la mayoría de los juegos que se encuentran en el mercado, haciéndolos funcionar a una gran velocidad.

Benchmarks

Quake 2 (Demo1)

640 x 480 - 52.8 cps
800 x 600 - 49.8 cps
1024 x 768 - 37.6 cps
1152 x 864 - 30.4 cps
1280 x 960 - 23.5 cps
1600 x 1200 - 15.9 cps

Forsaken

640 x 480 - 128.3 cps
800 x 600 - 111 cps
1024 x 768 - 76.2 cps

Incoming (16 Bits)

640 x 480 - 62.1 cps
800 x 600 - 63.5 cps
1024 x 768 - 48 cps

Incoming (32 Bits)

640 x 480 - 61.2 cps
800 x 600 - 46.3 cps
1024 x 768 - 27.2 cps

Redline Racer (Locked)

640 x 480 - 49.6 cps

Redline Racer (Free)

640 x 480 - 50.5 cps

Motorhead

800 x 600 - 56.2 cps
1024 x 768 - 53.7 cps
1280 x 1024 - 37.8 cps
1600 x 1200 - 25.7 cps

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una placa aceleradora 2D/3D con el nuevo Riva TNT.
LO QUE SI: Soporte de Direct 3D/OpenGL excelentes puntajes de los benchmarks, soporte de hasta 1920x1200x32bits en 2D y 1600x1200 en 3D.
LO QUE NO: No soporta Glide. Algunos bugs en ciertos juegos. Problemas con el K6-2 de AMD.

97%

Ficha Técnica
Compañia: *Teppro*
Internet: *www.teppro.com*
Precio: *$170*
Puntos de Venta: *Asia Computers*

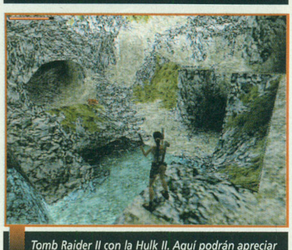


Teppro 3D Hulk II

Otra opción para aquellos usuarios que poseen una PC con un procesador no tan potente como el Pentium II

Ultimamente lo único que se podía comprar en el mercado de las aceleradoras 3D eran aquellas que estaban optimizadas para Pentium II o en su defecto toda la familia de placas que salió luego de la Monster 3D. Ahora Teppro ofrece una opción más actualizada para aquellos que posean de una Pentium 233MMX para abajo y deseen utilizar la tecnología 3D, la HULK II.


Sin placa aceleradora 3D, un juego como el Tomb Raider II puede resultar bastante incípido.


Tomb Raider II con la Hulk II. Aquí podrán apreciar la calidad de las texturas y el efecto del agua.

Voodoo Graphics

Esta placa funciona con el chipset Voodoo Graphics (el mismo que la Monster 3D), por lo tanto los efectos que se le aplican a las imágenes son los ya conocidos: Anti-Aliasing, Niebla, Alpha-Blending, etc.

Otra ventaja es que utiliza sin ningún problema los drivers de Windows 98 "3Dfx (Voodoo)" lo cual la hace completamente compatible con Direct X y otras aplicaciones.

La velocidad del Voodoo Graphics es bastante buena si se lo compara con las placas 2D del momento en que este salió al mercado, sin embargo hoy en día con la implementacion del nuevo port AGP y las nuevas tecnologías de procesamiento de imágenes 3D, este chip, no es una maravilla.

A pesar de esto la 3D Hulk II es sin lugar a dudas la mejor opción para aquellas personas que todavía no tienen una placa aceleradora 3D y su PC no es PII, ya que tiene un detalle que hace que supere a la Monster 3D y es el siguiente: La 3D Hulk II viene con 8Mb de memoria.

4MB más

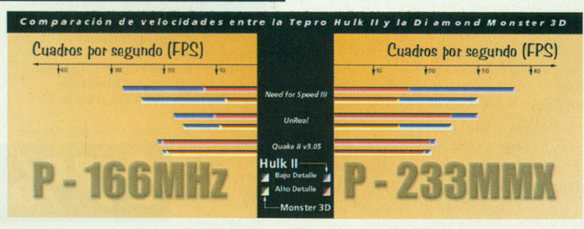
La 3D Hulk II viene con 8Mb de memoria para las texturas... la pregunta es: ¿En qué me benefician 4Mb más de memoria? Y la respuesta es: en la calidad de las texturas en juegos como el Unreal. Como se puede ver en el gráfico de abajo, las velocidades aumentan considerablemente. Para los juegos que están saliendo hoy en día la 3D Hulk II ayuda bastante.

Entonces... ¿Vale la pena?

Si, vale la pena, pero sí y solo sí: Tenes de una P233MMX para abajo y no tenes ninguna placa aceleradora 3D instalada.

Sin lugar a dudas lo más tentador de esta placa es el precio ya que son $170 contra $220 de la Monster 3D.

Así que si piensan entrar a las delicias de la tecnología 3D por primera vez y no quieren gastar mucho dinero la 3D Hulk II es sin duda una de las mejores opciones.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una Aceleradora 3D con el chipset Voodoo Graphics y 8Mb de memoria.
LO QUE SI: Mejor performance en juegos como el Unreal que utilizan la memoria para almacenar mayor cantidad de texturas.
LO QUE NO: No trae demos de juegos en el paquete de software.

87%

Ficha Técnica
Compañía: *SpaceTec ICM*
Internet: *www.spaceorb.com*
Precio: *$75*
Puntos de Venta: *Musimundo - Compumundo*

PREMIO X XTREME

Space Orb 360



Una nueva forma de controlar el movimiento en la PC

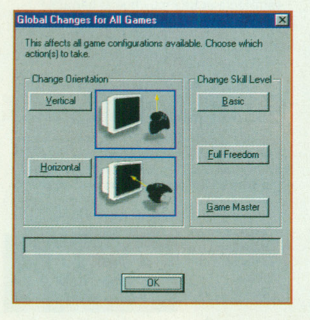
Mientras que los juegos se han mejorado constantemente año tras año, los joysticks y pads no han cambiado lo suficiente en el mismo tiempo. Obviamente que se agregaron más botones, y la programacion de los mismos, pero la mayor parte de los Joysticks proveen un movimento en 2 direcciones como mucho. Con la salida de juegos 3D en el mercado, parece muy obvia la necesidad de un controlador 3D, y eso es lo que nos lleva al SpaceOrb 360.

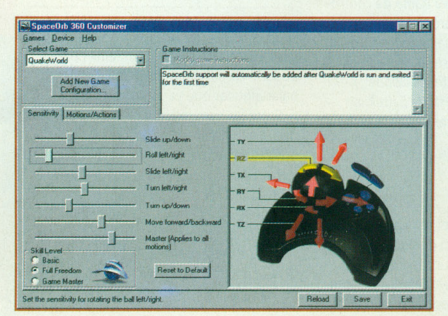
Control absoluto en 360°

El SpaceOrb 360 es un control innovador que puede proveer moviemiento en 6 ejes en cualquier momento.

El sensor de movimientos en si es el SpaceBall PowerSensor. Este sensor es básicamente una pelota la cual puede ser empujada, tirada, levantada, hundida, torcida, doblada y rotada. Las distintas presiones de que se le aplican con los dedos son registradas por el PowerSensor y traducidas a varios movimientos en el juego.

Puede utilizarce en 2 posiciones: Vertical y Horizontal. La posición Horizontal es la básica y se recomienda para empezarle a adquirile práctica, mientras que la vertical sería para jugadores más avanzados.





Posee 6 botones: 2 en el frente y 4 en la parte superior, lo hace que se puedan usar la mayoría de los comandos directamente del Joystick sin tener que recurrir al teclado.

Otra cosa interesante es que todos los sensores 3D del Space Orb 360 son completamente configurables. Uno puede elegir entre los 3 niveles de sensibilidad predeterminados (Novato, Normal, Experto) o bien puede customizar cada uno de los sensores con la sensibilidad que se desee.

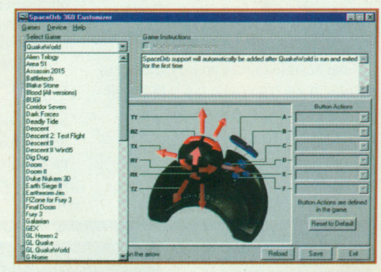
Drivers, conexiones y compatibilidad

Debido a la gran cantidad de movimientos que el Space Orb 360 debe registrar este no se conecta en el Gameport de la placa de sonido, sino en el puerto de comunicaciones serie (COM1 o COM2), el cual puede ser de 9 o 25 pines ya que incluye un adaptador en caso de ser necesitado. Gracias a esto puede ser conectado a notebooks sin necesidad de una placa de sonido.

Ya que el SpaceOrb es un dispositivo Plug&Play, éste será detectado y un driver será requerido para que se instale el software de SpaceWare. El software es básicamente un programa residente que detecta al juego en ejecución y configura sus ejes y botones automáticamente. Hay una versión de Windows y otra para DOS y para los juegos no optimizados hay una opcion de emulación de 2 ejes.

En cuanto a la compatibilidad se puede decir que viene con una configuración por defecto de 74 juegos distintos, desde el Wolfestein 3D hasta el Unreal, pasando por el Quake II, Rise of The Triad, Shadows of The Empire, Forsaken, Battelezone y el Turok.

Además no hace falta que te preocupes por como hacerlo funcionar con juegos viejos como el Spear of Destiny, ya que viene con intrucciones claras y precisas para cada juego.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo pad para controlar con gran facilidad todos los juegos que requieran movimientos en 3D.

LO QUE SI: Buena compatibilidad. Presición. Opciones de configuración.

LO QUE NO: Debido a su conexión serie, puede llegar a tener conflictos con otros dispositivos. Cuesta bastante acostumbrarse a usarlo.

91%

PROMEDIO 83%

Ficha Técnica
Compañía: Saitek
Internet: www.saitek.com
Precio: $120
Puntos de Venta: CD Market



Saitek PC Dash

Controlando al juego instintivamente

Entre toda la nueva gama de controladores que salieron al mercado se pueden diferenciar 3 grupos: Los volantes, los joysticks, y los pads. Es entre estos últimos donde aparece el PC-Dash de Saitek, un sistema de control bastante instintivo.

Cómo funciona

El PC-Dash es muy parecido a un teclado pero con la particularidad de poder ser programado con una configuración distinta para cada juego. Esto permite utilizarlo con todos los juegos que necesiten comandos de teclado, o sea todos.

En la caja ya vienen algunas configuraciones listas para usar, tales como: Tomb Raider, F-16, Interstate '76, Red Alert y muchos más. Las configuraciones son unas hojas de 17,5 x 22,5 cm en donde están escritas las acciones del juego, por ejemplo si se trata de un simulador de vuelo estarán impresas las siguientes acciones: "Eject", "Scroll View", "Radar On/Off", "AfterBurner", etc.

Estas hojas se colocan en el PC-Dash y sus comandos son registrados con la lectura de un código de barras que se encuentra al reverso.

Las Hojas del PC-Dash que no vienen pueden ser creadas o bien bajadas de Internet.

Para bajar de Internet

En la página de internet de Saitek se encuentran todas las herramientas para poder crear las hojas de comandos o bien bajar algunas que ya estén hechas.

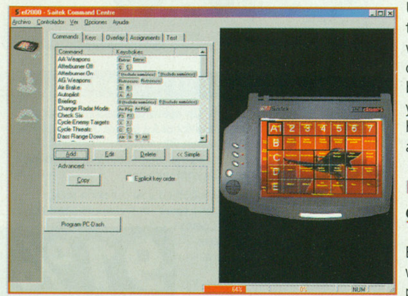
Entre las herramientas se encuentran: la nueva e indispensable versión 3.0 del Command Centre, botones, flechas, signos, letras, palancas y una guía de instrucciones sobre como hacer tu propia hoja de comandos.

Las hojas de comandos ya prediseñadas son ZIPs de alrededor de 500Kb c/u, esto se debe a que la mayoría de los fondos están en formato BMP.

Drivers y configuraciones

El PC-Dash no necesita tener instalado un controlador especial o un programa residente si se tiene la hoja de comandos impresa. En caso de que no sea así, y se quieran crear hojas personalizadas habrá que usar un programa llamado Saitek PC-Dash Command Centre, que viene en un CD junto con el PC-Dash.

Acá empiezan los problemas, ya que la versión que contiene el CD es un tanto antigua y bastante complicada de usar, y eso que está en español. Por esto hace falta entrar en internet, e ir a la página de Saitek para poder bajar lo nuevos drivers (que por supuesto están en ingles) y ocupan 3MB aprox.



Una de las cosas más importantes que arregla la nueva versión, es la interface gráfica, ya que ahora puede combinar las imágenes de fondo y los comandos en una sola hoja, cosa que la versión anterior no hacia.

Tacto, paciencia y precisión

Este teclado seria una maravilla si no fuese por un pequeño detalle... no sirve para los juegos arcades.

Esto se debe a que el PC-Dash necesita una presión muy justa en un area muy chica y por lo tanto el jugador tiene que prestarle más atención a cómo aprieta las teclas que a cómo está jugando.

Aunque no es ideal para los arcades, en los simuladores de vuelo y/o juegos de estrategia es una muy buena herramienta, ya que permite ampliar los comandos del teclado teniéndolos así más a mano.

Estas son algunas de las plantillas de comandos que se pueden encontrar en la página de Saitek





¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un innovador pad capáz de adaptarse a cualquier tipo de juego.
LO QUE SI: Fácil de usar y conectar, no necesita drivers, ideal para jugadores poco experimentados.
LO QUE NO: Olvídense de jugar al Tomb Raider, al Heart of Darkness o a cualquier otro arcade.

83%

Ocho de ellos contra uno de ustedes.

Finalmente, una lucha justa ha llegado con...

Diamond te ofrece la más alta línea en productos multimedia. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond Multimedia y su línea de aceleración Monster. Con Monster tendrás más velocidad, más acción y muchos más juegos para disfrutar. Si lo que buscás es la mejor experiencia en sonido, capáz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond Multimedia y su línea de sonido Monster Sound. Aumentá tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener detalles acerca de las promociones actuales, visitanos hoy mismo en Internet www.diamondmm.com o comunicate con tu proveedor de hardware.

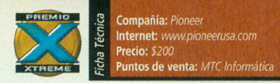
A 3D



Acelere su mundo



PROMEDIO **92%**



Ficha Técnica

Compañía: *Pioneer*
Internet: *www.pioneerusa.com*
Precio: *$200*
Puntos de venta: *MTC Informática*



Pioneer DVD-ROM

Un dispositivo que cada vez es más estándar

En los primeros números de la revista hablamos sobre los primeros DVD-ROM que aparecieron en Argentina, entre ellos se encontraban: el Maximum DVD de Diamond, el Encore de Creative y el Hi-Val. La tecnología ha avanzado mucho desde aquel entonces, a tal punto que ahora hay muchas marcas que venden el DVD-ROM sin su placa decodificadora MPEG-2, y Pioneer es es una de ellas.

Más velocidad

Este nuevo DVD-ROM muestra muchas mejoras con respecto a los demás modelos, ya que es uno de los primeros en ir a 2.6X de DVD (3500 KB/s).

Su velocidad de busqueda es más rápida (120 ms) y puede leer todo tipo de DVD y CD-ROMs (DVD single & dual layer, DVD-R, CD-ROM Modo 1, CD-ROM Modo 2, CD-R, CD-DA).

Además de todos los datos técnicos hay un hecho real, y este es que puede leer cualquier tipo de CD con mucha facilidad (especialmente los CD-R que eran con los que tenían problemas los modelos anteriores), lo que permitiría un reemplazo completo del antiguo lector de CD-ROM.

¿Y los videos?

Ahora bién, si el Pioneer DVD-ROM A02 se vende sin decodificadora de MPEG-2, ¿Cómo es posible ver videos en DVD?

Cuando salieron los primeros modelos de DVDs se necesitaba una placa decodificadora de MPEG-2 para poder ver videos ya que la potencia de las máquinas de aquel entonces no era sufiente para mostrar un movimiento fluido. Pero hoy en día, una Pentium II-233 MHz es lo mínimo que se consigue en el mercado de computación, y con una PC que tenga este procesador más una placa más o menos potente es posible ver los videos mediante la descompresión por Software.

Si querés gastar un poco más, una muy buena opción es comprar alguna placa que pueda descomprimir MPEG-2 por hardware, como ser la WinFast S700 de Leadtek.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un DVD-ROM de última generacion, y también una buena lectora de CDs.
LO QUE SI: Velocidad. Mecanismo de carga de CDs.
LO QUE NO: No lee algunos CD-R.

92%

PROMEDIO **90%**



Ficha Técnica

Compañía: *Andrea Electronic Corporation*
Internet: *www.andreaelectronics.com*
Precio: *$125 el ANC-500 y $85 el NC-65*
Puntos de venta: *Share It - Compushow - The Hard Shop*



Auriculares Andrea Voice Solutions y Andrea GameWare

Muchas veces cuando queremos utilizar la entrada de audio de la placa de sonido le conectamos uno de esos microfonos de $10 que se consiguen en cualquier lado.
El problema aparece cuando queremos utilizar con éste, programas como el Netmeeting de Microsoft o el Dragon Dictate de IBM y nos damos cuenta que los resultados no son los esperados. Esto se debe obviamente a la calidad del micrófono.

Si estas buscando unos excelentes auriculares con micrófono incorporado, ésta seguramente es tu mejor elección.

Características

Los auriculares Andrea ANC-500 (Active Noise Reduction) de la linea VoiceSolutions vienen con un micrófono y un auricular de una tecnología muy avanzada que elimina electrónicamente ruidos y soplidos molestos, entregando una calidad de voz óptima.

Este modelo es ideal para ser utilizado con programas de videoconferecia (tales como el Netmeeting o el Internet Phone) y telefonía (conectandolo a un Voice-Modem).

Entre los accesorios que trae se pueden encontrar un switch para silenciar el micrófono, un clip de solapa, y una ficha conversora.

Pero si lo que estás buscando es un auricular con micrófono para jugar en red, el NC-65 Pro Stereo es el idicado.

Sus características son similares al ANC-500, con la gran diferencia de que éste posee 2 auriculares para poder escuchar los sonidos en estereo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Excelentes auriculares mono y estereo con micrófono incorporado.
LO QUE SI: Sistema de reduccion de ruidos y soplidos tanto en la emision como en la recepción.
LO QUE NO: El precio es un tanto elevado.

90%



Star Wars: Behind the Magic

Si sos un fanático de Star Wars, y querés saber hasta los más pequeños detalles, no te pierdas esta alucinante enciclopedia interactiva

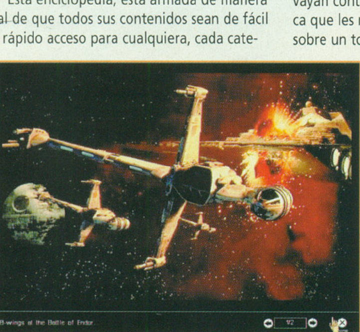
Por Santiago Videla

Star Wars: Behind the Magic, es la enciclopedia multimedia más reciente lanzada por los estudios LucasArts, en ella , van a poder encontrar información sumamente detallada acerca de todo lo que conforma el universo de "Star Wars", pero no solamente sobre lo ocurrido durante las películas, ya que esta espectacular guía interactiva hace referencia a todos los sucesos, personajes, artefactos, mundos, etc. que han ido apareciendo en libros, cómics, y todo tipo de publicaciones referentes a este tema, además, encontrarán unas secciones especiales, donde podrán ver secuencias que no fueron incluidas en los films originales, así como también información, imágenes, entrevistas, y muchas cosas más, sobre la primera parte de la nueva trilogía.

Esta enciclopedia, está armada de manera tal de que todos sus contenidos sean de fácil y rápido acceso para cualquiera, cada categoría está subdividida en secciones para simplificar todavía más la búsqueda, incluso, cada tema tiene un pequeño mapa que les permitirá acceder rápidamente a los todos los temas que se relacionen con el que estén viendo en ese momento, por otra parte, cada categoría que elijan, contará con un mapa propio que les permitirá ver en forma instantánea todos los temas que contiene.

Un detalle muy interesante que podrán ver en la mayoría de las secciones de "Star Wars: Behind the Magic", es una opción llamada "Trivia", al seleccionar esta opción, aparecerá una ventana de diálogo donde alguno de los personajes más importantes de las películas, les hará una pregunta sobre el tema que esté en pantalla (la mayoría de ellas serán difíciles hasta para los más entendidos), y a medida que las vayan contestando, podrán ver una estadística que les mostrará su porcentaje de aciertos sobre un total de 300 preguntas.





A continuación, voy a hacer una descripción de las secciones y los contenidos de "Star Wars: Behind the Magic", para que se den una idea del alcance que tiene esta producción.

1-Personajes (Characters): Esta categoría está dividida en 3 secciones entre las cuales encontrarán información muy precisa, imágenes y videoclips sobre los protagonistas de la trilogía, y también podrán ver datos de una enorme cantidad de personajes secundarios, aunque algunos de ellos aparecen en alguna de las tres películas tan solo unos pocos segundos.

Por otro lado, también habrá datos y fotos de los seres alienígenas y de los distintos animales que habitan cada planeta de este universo, y en la última sección, verán los distintos grupos y organizaciones de todas clases que se encuentran dispersos por toda la galaxia.

2-Tecnología (Technology): En esta categoría, tendrán a su disposición una amplia serie de fichas técnicas y comparativas, de todos los vehículos, armas y dispositivos que se pueden encontrar a lo largo de todo este universo, la mayoría de las opciones, cuentan con una gran variedad de imágenes, y modelos 3D, que podrán rotar a voluntad, incluso podrán hacer una caminata virtual por el interior del "Halcón Milenario".

El menú de armas, tiene una de las opciones más interesantes de toda esta guía, aquí van a poder usar a un pobre e indefenso "Stormtrooper" para probar algunas



armas que van desde piedras lanzadas por los simpáticos "Ewoks" hasta el mismísimo rayo de la Estrella de la Muerte.

3-Lugares (Locations): Aquí encontrarán todo lo referente a los lugares más importantes de cada sistema dentro de la galaxia con descripciones completas sobre sus principales instalaciones, características, población, clima, y muchas cosas más.

Al igual que en todas las otras categorías, cada sección tendrá una gran cantidad de fotos, animaciones, bocetos, etc.

4-Eventos (Events): En esta opción, podrán ver una completísima cronología subdividida en diferentes eras, que narra detalladamente y paso a paso, todo lo sucedido desde tiempos anteriores a lo que pasará en las películas de la nueva trilogía hasta los hechos que siguieron después de la batalla de Endor en "El Regreso del Jedi".

La gran mayoría de los eventos en esta cronología tiene la opción de ver un análisis más profundo de lo que ocurrió en un hecho en particular, junto con una serie de "links" (como si se tratara de una página web"), que los llevarán automáticamente a la sección correspondiente, por lo general, estos "links", pertenecerán a nombres de personajes importantes, naves o lugares.

5-Adelanto del Episodio 1 de la nueva trilogía (Episode 1 Preview): Esta categoría cuenta con una gran cantidad de información sobre la primera de las películas de la nueva trilogía, en sus distintas secciones, podrán ver algunas imágenes y bocetos de cómo será esta espectacular producción.

También tendrán la posibilidad de conocer a los principales protagonistas, los escenarios reales que fueron utilizados para su filmación, algunos de los vehículos, androides, y demás criaturas que participarán en el film, y además tendrán a su disposición un resumen de todo lo que sucederá.

Como si esto fuera poco, cada opción dentro de esta categoría, tendrá una serie de videos con entrevistas a los principales responsables de su producción, incluyendo a George Lucas en persona, donde mostrarán muchos de los preparativos que se están haciendo para el lanzamiento de lo que será lo que ellos llaman la "Pre-secuela" de una de las sagas más vistas de todos los tiempos.

6-Escena por Escena (Scene by Scene): En esta opción, van a poder ver un resumen de cada una de las escenas de las tres películas, en donde figurarán por separado, tanto las partes que no fueron editadas en las versiones finales como los cambios hechos para la edición especial.

7-Detrás de las cámaras (Behind the Scenes): Esta sección, está dedicada a todo el trabajo realizado en la producción de la primera saga, desde que George Lucas, introdujo las primeras ideas para el guión, hasta todo lo referente a los personajes, trajes, escenarios, modelos, gráficos por computadora, efectos de sonido, música, etc.

También, podrán explorar una sección en donde figura los distintos materiales publicitarios que se utilizaron en ese entonces, junto con la reacción de la crítica ante el gran impacto que estos filmes causaron en el público de esa época.

8-Universo expandido (Expanded Universe): Esta categoría es ideal para los más fanáticos, ya que en ella figuran todos los productos relativos a "Star Wars", que fueron apareciendo con el correr de los años, entre ellos podrán encontrar: Novelas, revistas, juguetes y modelos de colección, libros, historietas y juegos de computadora.



9-Glosario (Glossary): Esta es la última sección, y como su nombre lo indica, les servirá para encontrar cualquier tema por su nombre.

Esta enorme lista, contiene los nombres de cada personaje, vehículo, lugar, etc., que aparece en esta guía, sólo basta que encuentren lo que están buscando, hagan click sobre el título y listo.

Como último comentario, "Star Wars: Behind the Magic" es un excelente producto, ideal para cualquier fanático de este





gran fenómeno que es "Star Wars", desafortunadamente para muchos, por ahora, sólo está disponible en inglés, pero a todos aquellos que tengan la posibilidad de entenderlo, y estén interesados en el tema, se los recomiendo, es una verdadera joyita de colección.

Distribuye: Microbyte



Enciclopedia Laffont

Una enciclopedia mundial interactiva muy completa y de producción nacional



Por Mauricio Urbides

Como ya sabemos, una enciclopedia multimedia es la mejor y más moderna manera de buscar información sobre infinidad de temas con suma rapidez.
Esta es otra entrega de Laffont Ediciones, en este caso la Enciclopedia: Laffont 4.0, la cual nos brinda la posibilidad de entrar a una gran galería multimedia, además de su importante base de datos y muchas posibilidades en las que experimentar con: Gráficos estadísticos, traducciones al inglés y una galería de arte virtual, entre otras cosas. Por otra parte, además del texto escrito, tendremos la posibilidad de interactuar con el programa y ver la innumerable cantidad de fotos, videos, animaciones digitales o escuchar alguna música de algún lugar remoto del planeta.

Al comenzar el programa, la pantalla general se encuentra con objetos varios. Cada objeto representa a una de las secciones que componen al programa. El mismo esta compuesto por las siguientes secciones: Diccionario, Estadísticas, Atlas, Enciclopedia, Paseo Virtual, Traductor y por último Sinónimos y Antónimos.

En primer lugar en el Diccionario, encontraremos todos los vocablos que contiene el programa en todas sus secciones, sin agrupación temática, pero con todas las acepciones que posea. En esta sección tenemos como forma de búsqueda, cinco parámetros con los cuales podremos encontrar una palabra, pero esta vez en otras representaciones. Estos son: Palabras, con la lista de todas las palabras en general, Imágenes, Sonidos, Videos, las tres de igual manera contienen una lista con todas las palabras con la especificación del parámetro y por último: Abreviaturas, que contiene un diccionario de las mismas.

Estadísticas nos ofrece gran cantidad y de todo tipo, desde los fenómenos de la Tierra, hasta encuestas sociales y humanas. Encontraremos seis elementos: Estadísticas Mundiales, Información General, Información de Bienestar, Información Económica, Información Demográfica y por último Información Cultural. En el Atlas, desde su pantalla principal, la cual es un planisferio en el que podremos navegar, introduciéndonos en cada continente como así también en cada país, además de su región geográfica. En cada momento que dejemos de navegar, en el lugar que nos encontremos aparecerán todos los datos pertinentes, desde la bandera o distinción hasta censos y accidentes geográficos, entre varios datos más. En la sección Enciclopedia, encontraremos todos los vocablos, ordenados temática y alfabéticamente, con las acepciones que poseen de acuerdo al tema elegido. A la derecha de cada acepción aparecerá si tiene o no un elemento multimedia complementario, o varios. Además encontraremos cinco criterios de búsqueda por tema: Historia: Comprende Biografías, Historia y Mitología; Arte: Comprende Literatura y Música, Arquitectura, Pintura y Escultura; Ciencia y Tecnología: Comprende Astronomía, Minería y Arqueología, Marina; Ciencias Naturales: Comprende Zoología y Botánica y por último Ciencias Sociales: Comprende Geografía, Filosofía y Expresiones. Igualmente todos estos vuelven a ramificarse, ofreciéndonos gran variedad de información. Esta sección nos ofrece realizar un viaje por una "Galería de arte virtual" en 3D. Cada sala de la galería está compuesta por cuadros de un estilo pictórico representante de un estilo en la historia. Los estilos pictóricos que encontramos son: Gótico, Renacimiento, Manierismo, Siglo XVIII y XIX, Barroco, Rococó, Impresionismo y Siglo XX. Además encontraremos tres elementos de información: Información General, que nos dará datos sobre el autor, el estilo, la época; Ubicación: que nos mostrará nuestra ubicación actual y Biografía, que tiene dos funciones específicas: Estando en un determinado salón, describe el estilo pictórico y estando frente a la pintura nos muestra la biografía del autor. En Traductor, podremos ubicar una palabra del diccionario en una lista y luego traducirla al inglés. Y para finalizar, la sección Sinónimos y Antónimos, la cual su contenido es demasiado obvio.

La interface es muy sencilla, siendo extremadamente fácil utilizarla sin tener la necesidad de leer un manual.

En resumen, Enciclopedia Laffont 4.0 es una muy variada y completa enciclopedia multimedia que incluye una base de términos actualizados. Además, el programa contiene más de 254.00 acepciones, 8.000 fotografías e ilustraciones asociadas, 400 videos, una hora de fragmentos musicales, 350 gráficos, y muchos detalles más que lo hacen verdaderamente una muy buena opción como instrumento de estudio para todas las edades. Recomendado.



Distribuye: Laffont Ediciones Electrónicas S.A.

CONOCE UN NUEVO NIVEL EN REVISTAS DE CONSOLAS



YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS DEL PAIS

juego extendido

El RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Bienvenidos a esta nueva sección de XTREME PC, donde analizaremos los últimos packs de expansión para tus juegos favoritos (y no tanto) que salgan al mercado, al igual que brindarte toda la información sobre las iltimas versiones de los patchs que se encuentran disponibles en nuestro sitio de Internet: www.xtremepc.com.ar de donde podrás bajarlos en un santiamén. Ocasionalmente haremos referencia a alguna demo muy importante que también se encuentre disponible, anunciaremos los paquetes que salen al mercado con una compilación de títulos a un bajo costo o citaremos lugares de la web donde bajar niveles o adicionales para los juegos. En resumen, esta es una sección creada para que exprimas al máximo los juegos de tu colección.

Compañia /Distribución: *Rogue Entertainment / id Software / Activision*

Quake 2 Mission Pack 2: Ground Zero

Por Santiago Videla

Muchos de ustedes, que seguramente habrán jugado la primera expansión de este sensacional juego, The Reckoning, estarán pidiendo más, bueno, lamentablemente no lo encontrarán en Ground Zero, ya que lo todo lo que aporta, es más de lo mismo, y en algunas ocasiones, de menor calidad.

Esta expansión tiene como "atractivo" principal 4 armas adicionales, que dejan bastante que desear.

La primera, es exactamente igual al lanzagranadas, pero de otro color, que tira unos proyectiles que se pegan en cualquier superficie y estallan cuando alguien se les acerca.

La segunda, es una especie de mina, que dispara un rayo al enemigo más próximo, pero como no tiene mucho alcance y su potencia es poca, más que arma es un adorno. La tercera es un cañón que dispara para dardos, muy similar al Hyperblaster y aunque con menor poder, resulta bastante efectivo, pero poco interesante. De la motosierra mejor ni hablar ya que es tan efectiva como jugar con los ojos vendados.



Los nuevos niveles son el aspecto más descuidado de Ground Zero, ya que en su mayoría son extremadamente obscuros, cerrados, y a simple vista se nota la falta de creatividad de su diseño, realmente un verdadero avance en materia de mal gusto. Tampoco lo salvan sus pocas adiciones al fabuloso modo Multiplayer de Quake II ya que en Internet existen miles de adicionales mejores que las que incluye este paquete y en forma gratuita.

Lo que sí: Más de Quake II.
Lo que no : ¡Oh no more Quake II !

59%

Compañia /Distribución: *Cavedog Interactive*

Total Annihilation: The Core Contingency / Battle Tactics

Por Maximiliano Peñalver

Cavedog Entertainment edito el pasado mes de Agosto, junto a su distribuidor en Norteamérica GT Interactive, el segundo disco de datos para el sensacional juego de estrategia en tiempo real, Total Annihilation (ver review Xtreme PC Número 1). Con el subtítulo de Battle Tactics, se nos proveen unas 100 nuevas misiones para descargar nuestras tensiones. En general son mapas pequeños y rápidos, donde deberemos resolver situaciones graves en un corto periodo de tiempo. Como expansión vale la pena, pero comparándolo con la anterior, The Core Contingency, donde se nos ofrecían ¡75 unidades nuevas!, 50 mapas y 25 misiones en modo campaña que se desarrollaban en seis mundos nuevos, Battle Tactics tiene un extraño aroma a "expansión para fanáticos, desesperados e incondicionales". Si posees el Total Annihilation y ninguna de las expansiones, no lo dudes y elegí The Core Contingency. Si por el contrario la tenes e incluso la terminaste, Battle Tactics es un buen producto que cumple con las normas mínimas de una expansión decente, si sos un seguidor de la saga.



Lo que sí: El nuevo editor y el modo multiplayer.
Lo que no: Pocas armas nuevas.

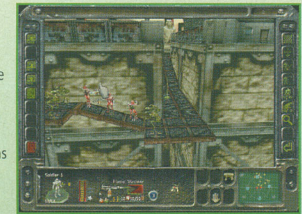
TCC **92%** BT **75%**

Compañía /Distribución: *Ubisoft / Ubisoft*

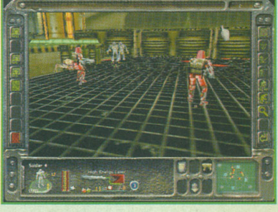
Incubation: The Wilderness Missions / Incubation Combo Pack

Por Maximiliano Peñalver

Uno de los mejores juegos de estrategia que seguramente "no jugaste" este año, es Incubation. Un excelente juego de estrategia, con muchas similitudes con el viejo y querido X-Com. Aunque con un engine muy superior con soporte para 3Dfx. Ubisoft lanzó al mercado el Incubation Combo Pack, que incluye a un precio muy competitivo el juego original y su disco de datos, también de reciente aparición: The Wilderness Missions, que también se vende en forma separada, para los usuarios del Incubation. En la expansión encontraras cuatro nuevas clases de alienígenas y un total de más de 50



escenarios nuevos donde liquidarlos. Tres estilos de decorados diferentes y 3 armas nuevas, la Light Plasma Gun, el Enhanced Granade Launcher y la Chainsaw (motosierra) especial para liquidar aliens que se aproximaron más de lo aconsejable hacia nuestros soldados, ¡para darles masa sin piedad!. También y como guinda de un viscoso postre TWM nos brinda un complejo editor de misiones y un nuevo modo multiplayer en el que podrán participar hasta cuatro equipos formados por cuatro jugadores, todos contra la amenaza extraterrestre. Tanto el combo como el pack de expansión son una excelente oportunidad para disfrutar de un juego que no tiene desperdicio, para los que todavía tengan sus dudas, pueden recurrir al numero 4 de Xtreme PC donde se encuentra la review de la versión original, Incubation: Battle Isle Phase Four.



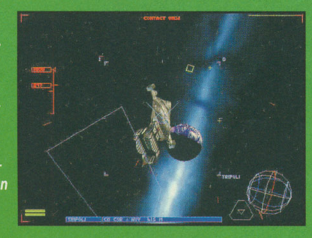
Lo que sí: El nuevo editor y el modo multiplayer.
Lo que no: Pocas armas nuevas.

Add-On **89%** Combo **92%**

*PATCHES

Mortal Kombat 4 - Patch 3 - 421KB - (Midway Games) *- Este patch agrega soporte para un nuevo modo de video, en pantalla completa y alta resolución (640x480x16bit) via software, mediante la tecla F9. También mejora el soporte bajo Windows 98 y DirectX 6, además de solucionar algunos bugs en las animaciones.*

Independence War - v.1.21 - 589KB - (Ocean / Particle Systems) *- Como pocos saben en la edición americana de este juego Independence War este juego ya incorpora 3Dfx, y los que tienen la versión Europea o sea I-War mediante el upgrade para 3Dfx, si bajan este patch implementarán:*
Soporte para Joysticks con Force Feedback como el CH Force FX y el Logitech Wingman Force. Se mejoró el acceso al CD cuando está ejecutando voz digitalizada. Se agrego una opción de norudder, con la que se soluciona el problema del driver de Joystick de Windows 98 con el que la nave giraba continuamente por el uso de algunos drivers de Joystick digitales, y se solucionó el "cuelgue" que algunos usuarios padecían cuando seleccionaban un "Tracking Device".



Rainbow Six - v.1.03a - 2.2MB (Upgrade desde 1.03. 372KB) - (Red Storm Entertainment) *- Resuelve varios bugs graves (sobre todo si no se estaba actualizado a la versión 1.03) y una lista interminable de minibugs. La lista completa se puede ver en el site.*



Quake 2 - v. 3.19 - 2.6MB (ID Software) *- Varios fixes sobre todo para el modo multiplayer. Un par de días antes del cierre de esta edición, apareció un nuevo patch v.3.20 pero en modalidad beta, atenti, que este último anula los save games que tengamos en ese momento.*

Battlezone - v. 1.31 (Activision) *- El volumen de CD de Windows no se altera al salir del juego. La pantalla no se vuelve negra cuando esta cargando una misión con soporte 3Dfx. Ahora cuando se seleccionan resoluciones mayores que 640x480 estos cambios se guardan automáticamente al salir del juego. Battlezone no se cuelga más con ciertas versiones del Active Movie. Varias mejoras menores.*

**Estos son los últimos patch disponibles en www.xtremepc.com.ar*

Fahrenheit

Por Juan Gril

Desgraciadamente, los estándares en la computación son muy difíciles de lograr. Usualmente, las compañías comienzan diseñando sus propias especificaciones de hardware y software, y después compiten en el mercado hasta que el último quede en pie. Los perdedores quedan en el olvido de muchos y el recuerdo de pocos (si recuerda alguno de éstos usted es un legítimo nerd: Adlib, x25, o cientos de modelos de computadoras desaparecidas).

El gran problema aquí es que los primeros consumidores (o sea, nosotros los que estamos haciendo guardia en la casa de computación con billete en la mano el día que salió un nuevo hardware) son los que más sufren, ya que muchas veces esa nueva tarjeta de video que nos compramos hoy, en seis meses es obsoleta debido a que su chip de video no es soportado más por los desarrolladores de software. En el fondo termina perjudicando a los fabricantes (ya que el público deja de confiar en su marca) y bastardiza la línea de productos complicando el progreso.

Esto ha hecho que muchos fabricantes se plantearan la posibilidad de crear una API (Application Programming Interface) que fuera un estándar para todos los fabricantes, de tal manera que un software gráfico programado con esa API fuera compatible con todas las plataformas y/o tarjetas de video. En 1992 Silicon Graphics dió el primer paso cuando ofreció su API - la IrisGL - y formó un consorcio de fabricantes de workstations. El nuevo standard se llamó OpenGL, y pronto se convirtió en la API por defecto a la hora de crear aplicaciones gráficas.



Hubo algunos que no estuvieron de acuerdo y crearon sus propias APIs. Apple por su lado creó la tecnología Quickdraw, y eso lo hizo aislarse de los gráficos interactivos. Microsoft no quiso cometer el mismo error e implementó el OpenGL, pero poco después sacaría su propia API -Direct3D- y ahí se armaría la guerra. Evangelistas de ambos lados discutirían encarnecidamente en diversas publicaciones online y offline sobre que API es mejor (entre ellos, John Carmack, el programador de Doom/Quake, fanático de OpenGL). Los fabricantes sin saber para donde correr implementaban soporte para uno o para otro, y por ende uno al final no tenía 100% de compatibilidad con el software allá afuera.

Había entonces que llegar a un acuerdo, y fue Silicon Graphics quién dió de nuevo el paso adelante. Tocó las puertas de Microsoft, y después de mucha deliberación acordaron trabajar conjuntamente para la creación de un nuevo standard, el cual va a ser compatible con sus implementaciones anteriores. Su nombre, Fahrenheit, representa el futuro de la computación gráfica, y esperemos que pronto otros fabricantes de hardware se unan a la cruzada.

El día que la versión 1.0 de Fahrenheit se haga realidad, muchas cosas van a cambiar en el mundo de la computación gráfica, y es exactamente la integración necesaria para que las aplicaciones de hoy den el próximo paso. La compatibilidad asegurada con todo el hardware de video existente permitiría a los desarrolladores de aplicaciones, como por ejemplo Excel, aventurarse en agregar la función de poder tener charts tridimensionales generados en tiempo real (sin que nos aparezca el maldito cartel de "usted no tiene el xxx.dll"). Esta riqueza gráfica nos dejaría entrar en el desktop tridimensional, ese que crearon los escritores de novelas cyberpunk y que nosotros soñamos día a día.

Afortunadamente, de esa realidad no estamos tan lejos. SGI menciona en su site que la primera beta de Fahrenheit estará disponible en el primer cuatrimestre del ´99. Microsoft por su lado, anunció que incluiría esa beta en el DirectX 7. Además, ambas compañías están trabajando juntas en integrar sus esfuerzos OpenGL en Windows. Microsoft y SGI tienen implementaciones de OpenGL en ese sistema operativo, pero son incompatibles entre ellas. Ya los desarrolladores de tarjetas poseen un Device Driver Development Kit confeccionado por ambas compañías para que creen su hardware bajo las reglas oficiales.

El estándar está cerca.

Próximo mes: Realidad virtualizada

Juan Gril investiga tecnologías de medios interactivos en PI - Grupo Clarín.

emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Fernando Brischetto

Este mes vamos a ver uno de los temas que más está en boga en el mundo de la emulación y que por el cual mucha gente me ha estado preguntando en los emails: La emulación de Nintendo 64 y Sony Playstation

Ver para creer

Si bien las máquinas de 32 bits son algo difícil de emular correctamente, y con esto me refiero a una constancia en los gráficos en conjunto con el sonido y a una velocidad decente, los proyectos de emulación de máquinas como la Sony Playstation están en vias de llegar a un nivel de funcionamiento bastante cercano al de la consola original. Ya ha pasado un año desde el nacimiento del proyecto mas prometedor: El PsemuPro, con el que ya estamos pensando en comprar un par de juegos como para probar y sacarnos todas las dudas, yo soy de los que piensan que no hay como ver algo uno mismo. El otro proyecto, llamado Psyke, lamentablemente esta parado por diferencias entre sus propios programadores por lo que nos limitaremos a evaluar el Psemu. Sigan leyendo y saquen sus propias conclusiones.

PsemuPro

Basado en el Psemu, esta es una versión mas avanzada de aquel 0.2.1, bastante inestable y con el cual nos podíamos quedar como 10 minutos a ver si pasaba algo, si cargaban los juegos o era pura mentira del texto que lo acompañaba. Luego de unos cuantos meses la nueva versión apareció en los sitios de emulación, aunque esta vez Duddie, su programador, ya no estaba solo, ahora se había sumado Tratax, un experto en la programación de los gráficos.
Una verdadera sorpresa fue que el Metal Slug ya corría muy bien en una Pentium 233 MMX y sin 3Dfx, y mejor aún el hecho de que a esta versión, la 1.02, se le sumarán en término de menos de un mes la 1.03 y 1.04, con la cual ya se obtiene soporte para CD-ROM IDE, tema imprescindible ya que el medio de almacenamiento de la PSX es el CD. Sin duda una de las ventajas de el PsemuPro es la posibilidad de usar Plugins, que son programas que se suman al funcionamiento del emulador en si y que son realizados por gente que no pertenece al grupo que realiza el mismo, por ej. otros drivers para graficos usando placas 3DFx o software; de audio y de teclado, y para distintas unidades de CD-ROM.

Cada uno elegirá el que mejor funcione con su configuración.



Souledge corriendo en PsemuPro.

No todo son rosas

Una de las preguntas más comunes es ¿Qué máquina necesito para que los juegos funcionen bien? Aquí tienen dos configuraciones que he probado yo mismo:

P233 MMX, 32 mg Ram, Matrox Mystique 220,CD 24x: Más que nada juegos en 2D como el Metal Slug y el R-Types, Fade To Black (faltan las paredes),Fighting Force, Namco Museum 1,2,3, Raiden Proyect. Estos andan a una velocidad aceptable con algún que otro gráfico que no se ve correctamente.

P2 266, 64 Mg Ram, Matrox Millenium 2,CD 24x, Voodoo 2: Juegos en 3D con buena velocidad, el Einhander de Square anda perfecto pero faltan los efectos de transparencia entre otras cosas, Spyro The Dragon, Batman & Robin, Ridge Racer, Gex: Enter the Gecko, Lost World, Soul Edge, Street Fighter Alpha y Tekken 3 (lento).

Algo de lo que por ahora nos tendremos que olvidar es de las "movies" o películas de introducción a los juegos ya que el PSX posee un decompresor de las misma por hardware que es difícil de emular, llamado MDEC y que el PsemuPro tratará de saltear, así que no se extrañen si el juego se queda colgado con la pantalla en negro, lo más probable es que sea este el problema.

Máquinas de 64 bits: Nintendo 64

El único emulador del que se sabe esta en progreso y salen versiones nuevas es el Proyect Unreality y sólo corre demos, ningún juego comercial, por lo que pasará un buen tiempo antes que podamos ver algo del N64 en nuestra PC.

EMU BUZZ

Noticias del mundo de la emulación

- M.A.M.E: *Ernesto Corvi ya terminó con los drivers de King Of Boxer y Ring King, además de mejoras al Express Raider en sonido y velocidad. Metal Slug 1&2 ya estan listos, junto con Mortal Kombat y un driver preliminar para el Smash TV.*

- *M72 es el nombre de un nuevo emulador del autor del System 16, Lih Jih Hwa, este corre los juegos de IREM o sea R-Type 1&2 y Hammerin' Harry entre otros, todo con música y velocidad perfectas.*

- *Hay rumores de un nuevo emu de PSX llamdo Bleem, según el autor el mismo será comercial y funciona el 90% de los juegos en su estado actual, incluso con soporte MDEC.*

- *Ya salió un emulador del Rolling Thunder, un juegazo de acción para no perderse.*

- *El Raine suma juegos, ahora se trata de Rastan 2 y Warrior Blade, que estarán en la proxima versión que incluirá sonido para el Ninja Warriors.*

Quake II: Charlie Sabe

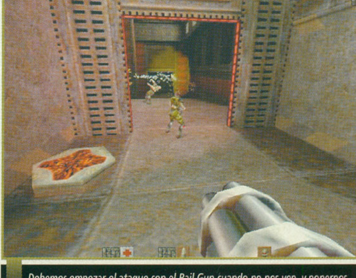
Hoy aprenderemos porqué a las armas las carga el diablo

■ Por Durgan Nallar

Si ya hemos jugado todos los niveles de Quake II en solitario, lamentamos informarles que lo mucho que aprendieron luchando contra los tontos Stroggs no sirve de nada cuando se trata de hacerlo contra oponentes humanos. La técnica es por completo distinta.

La Inteligencia Artificial del juego es infinitamente pobre comparada con cualquier ser vivo. El modo Deathmatch exige desarrollar los reflejos al máximo y una cuidadosa fórmula para vencer. El mes pasado los instamos a armar una red casera para compartir sangrientos encuentros con esos locos amigos que uno tiene. Es hora de practicar, pero no sin aprenderse alguna estrategia -y algunos secretitos- que nos aseguren el éxito y nos conviertan en la bestia carnicera del barrio.

Lo primero es familiarizarse con las armas. Todas tienen sus propias características, haciéndolas más efectivas en un momento del DM que en otro. Debemos memorizar cuánta munición carga cada una, y cuánta tiene cada pack. Es fundamental llevar la cuenta en todo momento durante el combate, porque es la forma de advertir cuándo dejar de atacar y retirarnos a cubierto. Es fatal quedarse sin munición en medio de una balacera, y el tiempo que perderíamos en cambiar de arma podría significar una mordedura al piso. De la misma manera en que debemos memorizar rápidamente cada rincón del mapa que recorramos, hemos de prestar atención a los lugares donde reaparecen las municiones. A continuación, con ayuda de Charlie, nuestro asistente, examinaremos las armas y la mejor estrategia para cada una de ellas:


Debemos empezar el ataque con el Rail Gun cuando no nos ven, y ponernos a cubierto cuando todavía está disparando.

Blaster

Con esta ridícula pistolita es difícil acertar, aunque tiene munición ilimitada. Pero apenas hace 15 puntos de daño, lo cual es insuficiente para casi cualquier cosa, excepto para su mejor función, activar botones. ¡Hay que buscar otra, urgente! Es la que usa Charlie.


Cuando sólo tenemos el Blaster, es mejor correr o esconderse hasta encontrar un arma mejor.

Shotgun

Un impacto directo sobre Charlie -el Shotgun es capaz de disparar casi una carga por segundo- le provocará 48 puntos de daño, y es ideal para hostigarlo desde lejos, pero no para mucho más, si consideramos la potencia de fuego de las demás armas.

Super Shotgun

Tiene doble caño, pero el tiempo de recarga es largo. Consigue 102 puntos de daño en un impacto directo al cuerpo, y además posee un área de dispersión suficiente para arrancarle aunque sea algunos trozos de piel a Charlie si no le damos de lleno. Es el arma ideal para ataques sorpresa y encuentros a media distancia, pero si enseguida no cambiamos a otra más veloz estaremos en graves problemas.

Rocket Launcher

El monstruo preferido. Los proyectiles que dispara son lentos, y por tanto fáciles de eludir hasta por el inútil de nuestro asistente. El secreto aquí es valerse del daño que provoca el estallido del proyectil; en lugar de apuntar directamente al cuerpo, hay que apuntar SIEMPRE a los pies de Charlie, un poco por delante o por detrás (depende hacia dónde esté huyendo, jue jue) o en paredes y techos que tenga cerca. El radio de la explosión será suficiente para inflijirle un daño enorme, además de aterrorizarlo. Por esto mismo, ojo con apretar el gatillo si estamos en ambientes demasia-



No se debe apuntar el Rocket Launcher directamente al cuerpo, sino a pisos y paredes cercanas. La explosión hará el resto.

do cerrados o el desgraciado cuerpito de nuestro asistente está muy cerca, porque nos dañaremos nosotros mismos.

Hyper Blaster

Las cápsulas de energía que vomita este bebé casi siempre consiguen matar, sobre todo si estamos en corredores o esquinas cerradas, donde nuestro asistente no consigue esquivarnos. Por otra parte, hay que tener en cuenta el tiempo de recuperación de este arma, que no puede disparar nuevamente hasta que el cañón deja de rotar por completo. Es necesario apartarse del combate ANTES de sacar el dedo del gatillo. Por supuesto, para entonces es muy probable que Charlie se haya convertido en pulpa de tomate.

Rail Gun

Difícil de apuntar con precisión, quizá requiere decrementar momentáneamente la velocidad de movimiento del mouse (en una futura nota les enseñaremos estos maravillosos trucos). El Rail Gun se lleva justo 100 puntos de la vida de Charlie, pero deja un fugaz espiral de humo que le servirá al astuto asistente para adivinar nuestra posición. Lo más probable, entonces, es que Charlie, ya cansado de regar con sangre el nivel, se gire a máxima velocidad, observe la estela azul antes que se desvanezca, y nos convide con unos cuantos rockets. Pero también podría ser que decida huir, como siempre, porque de esa manera no nos será fácil acertarle otra vez.

Machine Gun

El efecto de una ametralladora siempre es hermoso, tableteo incluido. Lamentablemente, es demasiado ineficiente para ser de gran utilidad en un DM (claro que todavía es preferible al Blaster). Debe dispararse en ráfagas cortas, para mantener la puntería. Es muy útil a larga distancia. Un Charlie distante quedará alegremente lleno de agujeros, por lo menos hasta que logre ponerse a cubierto.

Chain Gun

Casi como un perro rabioso, este arma requiere una técnica especialmente cuidadosa. No empezará a disparar hasta un segundo después de apretar el gatillo, y luego incrementará la frecuencia de fuego hasta ¡morder 40 veces por segundo al pobre Charlie! Al soltar el gatillo nuestro perro seguirá escupiendo plomo por otros dos segundos mientras el cañón deja de girar. ¡Nada come munición como el Chain Gun! Si intentamos cambiar de arma, hemos de tener en cuenta que estaremos indefensos por un lapso de otros 3 segundos. Ejemplo: sabemos que Charlie está al otro lado del corredor. Hundimos el dedo en el gatillo ya mismo y, para cuando doblamos la esquina, estamos disparando a máxima velocidad. ¿Qué podrá hacer nuestro asistente? Nada, excepto buscar sus sesos en la pared.

La Machine Gun debe dispararse en ráfagas cortas, de lo contrario no lograremos mantener la puntería mucho tiempo.

Grenade Launcher

¡Hermosas, hermosas frutas de fuego! Las granadas son de gran ayuda para persuadir a Charlie de nuestras buenas intenciones. La táctica consiste es usarlas cuando está escondido a la vuelta de un corredor, haciendo que reboten en las paredes. Casi siempre quedarán entre los pies de nuestro amable asistente, y es muy probable que él mismo decida empollarlas unos segundos más tarde. También podemos lanzarlas mientras retrocedemos corriendo, por lo que el buen Charlie pasará inolvidables momentos intentando evadir el radio de explosión de las granadas, pero seguro terminará con la chaqueta desgarrada. Es bueno lanzar algunas granaditas a nuestras espaldas siempre que bajemos o subamos escaleras y cuando doblemos pasillos. Nunca se sabe, a lo mejor Charlie justo venía detrás. Es muy rápido cambiar a otra arma si estamos usando granadas de mano.

BFG10K

La Big Fucking Gun, la misma que amamos desde Doom, es el Cyberdemon en persona. Sentirla temblar entre las manos antes de desgarrar el aire provoca un éxtasis de gloria, además de 400 puntos de daño en cualquiera de los Charlies que estén en el área de radiación y, por si fuera poco, fulminará a los demás con sus rayos. La contra es que utiliza 50 municiones (cells) por disparo. Si la bola incandescente impacta en una pared y hay algún Charlie en línea directa con nosotros y la explosión, es seguro que terminará deshecho en al acto. Los rayos fulminantes sirven, además, como indicadores luminosos de la posición de nuestros amiguitos.



Arrojando unas granadas a corredores y escaleras, mientras corremos, siempre tendremos cubierta la retaguardia.

En conclusión

Dominar las armas es el principio del arte de combatir en cualquier juego 3D, no sólo en Quake. Nunca se debe subestimar a un adversario que entiende cuándo y cómo usarlas. El secreto reside, es sabido, en el conocimiento. El conocimiento es poder.

Windows 98

Mito, realidad, necesidad o fantasía...

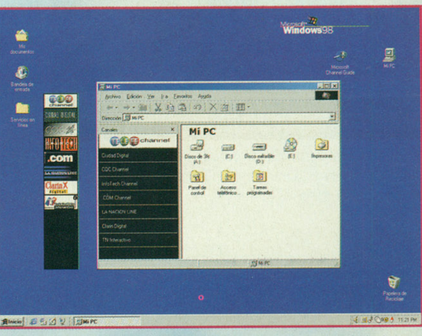
Por Javier Peña y Jean Paul Roson

Cuando la gente de XTREME PC nos pidió que les contáramos en detalle que tal era el Windows 98 lo primero que hicimos fue tirar todo lo que teníamos sobre el escritorio, sacamos unas PCs de sus cajas, y nos dispusimos a instalarlo para comprobar hasta donde el "nuevo sistema operativo" de Bill y sus seguidores nos podía hacer frente. Y aquí esta el relato de nuestra odisea...

Armamos nuestras nuevas víctimas y tras bautizarlas, "Ira", "Lujuria" y "Envidia", pusimos manos a la obra. "Ira" es una Pentium 233 MHz MMX con 32 Mb de RAM y 2.5 GB de disco con el Win95 OSR2 instalado y funcionando, "Lujuria" es una Pentium II de 233 MHz con 32 Mb y 3 Gb de disco y finalmente "Envidia" es una Pentium II de 350 MHz con 256 Mb de RAM y 8.4 Gb de disco. Entienden ahora porque le pusimos así, ¿No?

Lo que pudimos observar es que la estética de las pantallas del programa de instalación es muy distinta a las anteriores versiones, léase Win95, sin embargo las opciones siguen siendo casi exactamente las mismas. Después de reiniciar, entre tres y cuatro veces los equipos, el nuevo "hijo" de Microsoft asomó sus narices por los monitores. Para esto ya habían pasado unos 30 minutos.

Con respecto a "Ira", el upgrade del Win95 al Win98 fue suave y sin sobresaltos, reconoció todas las opciones que teníamos configuradas y todos (sí, dije todos) los programas que teníamos instalados siguieron funcionando correctamente. Según Microsoft, los drivers del Win95 funcionan bien en el Win98, pero no se confíen y actualícenlos...

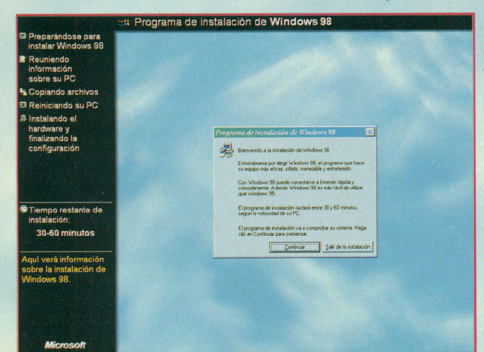


Igualmente como un consejo, les diríamos que toda actualización de un sistema operativo es riesgosa, no importa cual segura prometan que es, por lo tanto antes de migrar alguna de sus PC, hagan un backup.

Aunque esto lleve tiempo y sea tedioso, seguramente será menos tiempo que el que les llevará reconstruir la máquina ante un problema.

En este punto pudimos notar que el Win98 comparado con el Win95 OSR2 + el Internet Explorer 4.0, a nivel visual, NO TIENE DIFERENCIA ALGUNA.

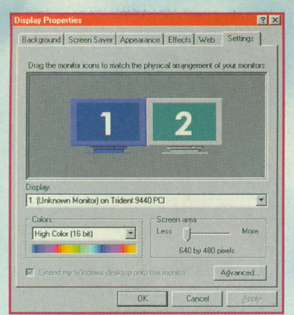
Pero, si pudimos encontrar mejoras con respecto a la estabilidad general del sistema operativo y al manejo de sus recursos. Dentro de estas mejoras, notamos que trabajaron más sobre las conexiones USB (Universal Serial Bus), lo cual nos permitió conectarle varios dispositivos a nuestras PCs, sin tener que preocuparnos por interrupciones, posiciones de memoria, etc. También incorporaron, el soporte para la tecnología IEEE 1394 FireWire que eventualmente reemplazará al IDE o al SCSI y drivers para manejar DVDs y placas de TV (aunque no se ilusionen demasiado ya que estos equipos generalmente traen mejores programas que los incluidos en el Win98).



Con respecto al escritorio, es un gran objeto HTML, lo cual nos permitió configurarlo como si fuera una gran página WEB. Incluimos en el mismo, hipervínculos, canales activos de información y GIFs animados. Esta misma experiencia pudimos vivirla con las carpetas, poniéndole a cada una fondos de pantalla, etc. Otra "cosita" notable que incorporaron es la posibilidad de ejecutar los íconos con un sólo click. (a expreso pedido de aquellos que les cuesta hacer dos clicks con el Mouse). Esta parte tampoco difiere demasiado del Win95 OSR2 + el Internet Explorer 4.0.

Dentro de las opciones de configuración del escritorio, pudimos encontrar que ya tiene incorporados los ambientes (o Desktop Themes) que anteriormente venían en el Plus! 95. Sin demora, pusimos en cada una de nuestras PCs, distintos íconos, cursores y salva pantallas.

Cuando recibimos las cajas de nuestros Windows, vimos que prometía la posibilidad de tener más de un monitor sobre la misma PC. No dudamos ni un instante en conectarle a "Envidia", una segunda placa de video



con su respectivo monitor. Nos asombró que mientras arrancaba el Win98, se encendió el segundo monitor comentándonos que el mismo todavía no estaba listo para trabajar, pero que lo había reconocido satisfactoriamente. El manejo del mismo, no se asusten, es muy simple. Por ejemplo, para los amantes del Flight Simulator 98, imaginen tener en un monitor los controles del avión y en el otro la vista externa del mismo. Según Microsoft pueden conectarse hasta 9 monitores simultáneamente. ¡TODO UN VIDEO-WALL!

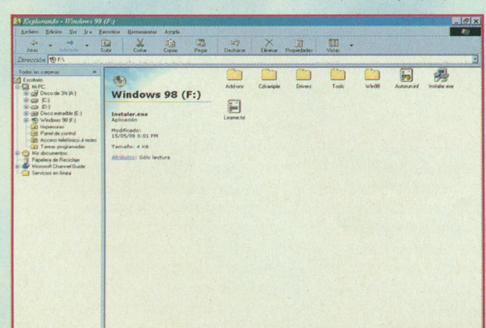
Teniendo en cuenta que los juegos de hoy en día crecen exponencialmente en tamaño, el soporte para FAT de 32 bits es una opción más que beneficiosa para los amantes de los mismos. Este sistema utiliza clusters más pequeños lo cual hace que los archivos ocupen menos lugar. Esta facilidad puede seleccionarse durante la instalación o utilizando una herramienta incorporada que convierte a FAT de 32 bits y aumenta la capacidad del disco aproximadamente en un 20%.

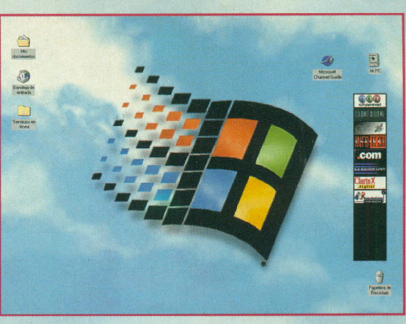
Pudimos ver que incorporaron mucha más variedad de drivers que en versiones anteriores, lo cual nos ahorró, por ejemplo, de preocuparnos por el DirectX 5. Aleluya, ya viene incluido con el sistema operativo, y como broche de oro, el Win98 es capaz de buscar en la Web de Microsoft por nuevas correcciones y/o actualizaciones, para instalarlas en forma automática.

Para los adictos a la performance, el defragmentador de disco ahora no solo chequea el estado de los archivos, sino que también analiza el orden en que se cargan en memoria para reubicarlos y lograr de esta manera que se ejecuten más rápidamente.

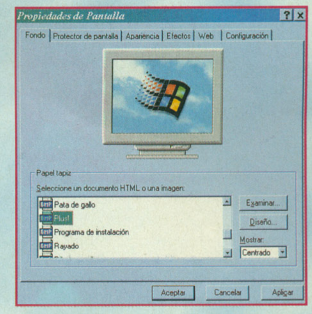
Aunque..... probamos con algunos juegos como el Quake II, Flight Simulator 98 y el Flying Corps Gold, y notamos para nuestro asombro que no mejoraba demasiado la performance con las PCs que tienen hasta 32 MB de RAM o más. Aunque si tenés menos de esta cantidad de memoria, te recomendamos que junto con la caja del Win98, pidas unos DIMMs de memoria adicionales. Este sistema operativo consume más recursos que el Win95, por lo cual lo mínimo recomendable si piensan en migrar son 64 MB.

Hablando de estabilidad podemos asegurar que mejoraron bastante. Ya no se cae tanto como el Win95, pero tiene algunos detalles que esperamos corrijan. Por ejemplo, habrán notado que si por alguna razón el Explorer llegara a cerrarse, se vuelve a abrir automáticamente, pero... todos los íconos de los programa que estaban corriendo y que se encontraban en la barra de tareas DESAPARECEN. OJO, sólo los íconos desaparecen, ya que para nuestra sorpresa, los programas siguen gozando de buena salud. Esto en realidad no es de mucha utilidad debido a que sólo podemos cerrarlos y no existe manera de volver a tomar control sobre ellos. Podemos nombrar otras delicias como el





soporte para Redes Virtuales Privadas (o más conocidas como VPN), que nos permite armar una red privada a través de Internet y nuevas herramientas para obtener Información del Sistema y para la reparación del registro del Win98 (archivos sytem.ini y win.ini, entre otros, del Win95)



que facilita la resolución de problemas en el caso que algún programa haya modificado alguno de estos datos esenciales para que el sistema operativo funcione correctamente.

En conclusión

Si la PC que tienen sobre su escritorio no llega a ser un Pentium II y todos los programas funcionan correctamente, ahórrate esos pesitos de más que puedas tener y antes de migrar al Win98, mejorá por ejemplo el procesador. Mientras tanto, es preferible que revises tu instalación de Win95 y obtengas de la Web de Microsoft algún patch y el Internet Explorer 4.0.

Ahora, si tenés un Pentium II en cualquiera de sus versiones y 32 Mb de RAM o más, tal vez el Win98 sea la solución a muchos de tus problemas, actuales o futuros, uno nunca sabe.

soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

HardWar

La guía más completa para llegar al final de este excelente simulador

Por Santiago Videla

Si ustedes son algunos de los tantos fanáticos del Elite o el Privateer, y decidieron probar suerte con el HardWar, presten mucha atención, porque en esta nota van a encontrar todas las indicaciones para que puedan completar este espectacular juego sin ningún problema.

Una de las características más importantes del HardWar, es que brinda una enorme libertad de acción, para que quien lo juegue pueda hacerlo del modo que más le guste, por otro lado podrán ver que a medida que pase el tiempo, comenzarán a ocurrir una serie de eventos importantes, que modificarán el desarrollo de la historia, de manera tal que la intención de esta guía es indicarles qué hacer cuando estos eventos se presenten, y darles una descripción de los elementos más importantes del juego y cómo aprovecharlos al máximo.

El principio

Todo el "mundo" de HardWar, está dividido en diferentes distritos, y su mayoría, se encuentran bajo el control de las dos principales facciones dominantes, estas son conocidas con los nombres de "Lazarus", y "Klamp-G", y ambas se encuentran casi permanentemente combatiendo entre sí.

Una vez que hayan creado un piloto nuevo, se les presentarán tres opciones que determinarán en qué lugar y con qué equipo van a empezar, estas opciones son:

1-"Trader": Con esta opción, tendrán una nave equipada para comerciar, y el lugar de salida será el distrito conocido como Alpha, esta es una zona tranquila perteneciente al clan "Lazarus".

2-"Scavenger": En esta modalidad, su nave estará equipada tanto para comerciar como para juntar desperdicios, el lugar de inicio será la zona neutral conocida como "Downtown".

3-"Agressor": Esta opción les dará una nave equipada para combatir, y su lugar de salida será la zona controlada por "Klamp-G" del distrito "Reservoir", una zona bastante problemática que se encuentra dividida en dos sectores, cada uno perteneciente a una facción diferente.

Una vez que hayan elegido la clase de piloto que van a utilizar, tendrán aproximadamente 5 días según el tiempo del juego, antes de que los eventos importantes comiencen a suceder, mientras tanto tendrán suficiente tiempo como para ganar el dinero necesario como para hacerle algunas mejoras a su nave.

Buscando efectivo

Personalmente les recomiendo elegir la opción 2 (Scavenger) para empezar ya que el equipo que tendrán en su nave les será de gran utilidad para cualquier cosa que quieran hacer, especialmente el Pod de carga y el robot de recuperación (Salvage Drone).

Otra de las ventajas de comenzar con esta opción, es que la mayoría de los lugares importantes están en "Downtown", y además esta zona es la más segura para establecerse.

Si deciden dedicarse al comercio, el mejor lugar para empezar, es el hangar conocido como "Trade Central", para localizarlo, simplemente vayan a la opción de "Navigation" de cualquier hangar, y luego elijan "Local Services", ahí aparecerá un listado de los lugares importantes más próximos, así que todo lo que hay que hacer, es seleccionar a "Trade Central" y su computadora de vuelo los guiará, el listado dentro de "Local Services" puede variar de acuerdo al lugar en que se encuentren, pero siempre les servirá para encontrar lo que estén buscando.

En "Trade Central", encontrarán toda la información sobre cualquier clase de cosa que deseen comprar, también habrá información sobre dónde se puede conseguir cada una e incluso tendrán la posibilidad de averiguar en qué lugar conseguir lo que estén buscando al precio más bajo.

La opción más útil que podrán encontrar en este lugar, es una llamada "Needs List", en esta sección, aparecerá un listado de lo que cada lugar necesita y cuánto están dispuestos a pagar por ello, lo más importante de esto, es que a medida de que logren llevarle a cada instalación lo que está precisando, éstas comenzarán a producir nuevos accesorios, naves, armas, etc.

Para aquellos que deseen ganar dinero más rápido, pero de una forma un tanto más arriesgada, el trabajo ideal es el de

cazarrecompensas, para eso vayan a cualquier central de policía, (en "Downtown, el mejor lugar es "Police HQ") y revisen la opción "Wanted List", elijan su víctima y listo.

Lo más interesante de esta forma de ganarse la vida es que muchos de los criminales que tendrán que destruir, seguramente estarán siendo buscados en otros lugares, de manera tal que al eliminarlos, recibirán dos, tres o más recompensas distintas, además podrán juntar los restos de su nave y la mercadería que estaban transportando, con lo que tendrán la posibilidad de hacer un dinero extra.

Para juntar cualquier tipo de objeto, simplemente asígnenlo como su objetivo presionando la tecla "Y", luego presionen la tecla "D" para abrir la compuerta de carga de la nave, y luego presionen nuevamente la "D", para que el robot de recuperación vaya a buscarlo, traten de estar lo más cerca posible del objeto, para que el robot pueda regresar a salvo.

• Algunos consejos importantes

1- Siempre vigilen la barra de "Power" de su nave, y tengan muy en cuenta que el solo hecho de estar en movimiento consumirá su energía, y al utilizar las armas, la energía se consumirá en forma mucho más rápida, si por alguna razón, esta barra se les termina, su nave se moverá muy lentamente y no podrán disparar, así es que cada vez que quieran recargarse, busquen alguna estructura llamada "LightWell", y colóquense sobre su plataforma hasta que su energía esté restaurada.

2- Traten de conseguir dinero para cambiar su nave tan pronto como sea posible, la mejor que podrán encontrar, es una llamada "Neo-Tiger", una vez que logren equiparla adecuadamente ("Engine #3") o superior, descubrirán que esta es la nave más rápida y maniobrable de todas, esta nave, está a la venta en "Downtown Moths".

3-Tan pronto como hayan comprado su nueva nave, es necesario que consigan un arma un poco más descente así que instálenle una "Laser Turret" cuanto antes, a pesar de que no es tan potente como otras armas, es capaz de mantener al enemigo en la mira siempre y cuando estemos debajo de él, o a su misma altitud, por eso podría decir que esta es el arma más útil de todas, asegúrense de comprarla con la opción "Fit", ya que si lo hacen con "Buy", en vez de tenerla instalada, la llevarán como carga, podrán cambiar de arma usando la tecla "W",pero tengan cuidado, porque al usar la torreta, ésta consumirá más energía que el láser, para balancear esto, instalen en su nave una "Power Cell #4", con la que tendrán una mayor capacidad para cargar energía.

4-Como paso siguiente, van a tener que instalar un "Cargo pod" con su correspondiente "Salvage Drone", estos accesorios, son fundamentales para cumplir las misiones más importantes, traten de que el "Cargo pod" que vayan a comprar, sea lo más grande posible, el mejor de todos es el "Largest pod" y podrán encontrarlo en el "Breaker Maker3" (busquen su localización en la opción "Sales List" de las computadoras de "Trade Central".

5-Por último, diríjanse a cualquiera de los hangares conocidos como "Software Shack", y compren todo lo que encuentren (sofware de navegación, mejoras en los escudos, etc.), y también hagan un "upgrade" de todos los sistemas de su nave.

Una vez que hayan acondicionado su nave con el equipo que les recomendé anteriormente, la compra más importante que podrán hacer, será sin lugar a dudas un hangar.

La ventaja más grande que les brindará tener su propio hangar, será que tendrán la posibilidad de reparar su nave sin ningún costo, además podrán usarlo para comerciar con los demás, e incluso podrán fijar los precios que quieran para la mercadería que puedan conseguir.

• Extraños sucesos

Procuren revisar regularmente sus mensajes, para estar al tanto de lo que sucede a su alrededor, cuando reciban un mensaje titulado "¿Cover Up?", ésta será la señal de que los eventos más importantes del juego están por comenzar.

• Evento 1 (Primer contacto)

Una vez que reciban el mensaje "¿Cover Up?", este les informará que en el área del "Downtown" se han reportado señale de origen desconocido.

Lo que tendrán que hacer en este punto, es simplemente tocar la opción "Target Subject" dentro del mensaje, y seguir las indicaciones, una vez que lleguen al lugar, podrán ver cómo sus instrumentos empiezan a fallar, esto se debe a la presencia de una nave desconocida que sobrevolará la zona por un tiempo, y luego se estrellará, una vez que esto suceda, no hagan nada más, no intenten por ningún motivo recolectar los restos de esta nave, ya que las naves del clan "Lazarus" estarán allí para llevarse estos restos, y si intentan interferir de alguna forma, los harán pedazos en cuestión de segundos.

• Evento 2 (Distracción)

Poco tiempo después de que el accidente de la nave no identificada ocurra, recibirán un mensaje de parte del clan "Klamp-G" titulado "Decoy Required", nuevamente elijan "Target Subject" en el menú de mensajes y esto los guiará al área del puerto (¡No olviden salvar el juego de vez en cuando!).

Cuando estén por llegar al cráter del puerto "Port", deténganse cerca de la salida del túnel, desde ese lugar, podrán ver los restos de la nave desconocida custodiados por naves del clan "Lazarus", probablemente serán dos (Laz Guard 1 y 2), aquí, si lo desean pueden destruir a los guardias para mayor seguridad, pero tengan en cuenta que si lo hacen, el clan "Lazarus", ofrecerá una recompensa por ustedes hasta que logren destruir a algún criminal que ellos estén buscando.

Bueno, de vuelta a la misión, ya sea con o sin guardias, lo siguiente será entrar al área del puerto y dirigirse hacia una estructura llamada "Mass Driver", cuando estén cerca de este lugar, busquen presionando la tecla "Y", un objeto llamado "Mass Driver Part" (tiene la forma de una caja) y destrúyanlo, una vez que hagan esto, verán como las condiciones climáticas del lugar cambian dramáticamente, así que diríjanse inmediatamente hacia el túnel por donde llegaron porque si permanecen en el lugar, correrán el riesgo de que su nave resulte destruída por la radiación.

Una vez que hayan destruido el "Mass Driver Part", una nave de "Klamp-G" llegará para apoderarse de los restos de la nave extraña, y ustedes recibirán su paga.

En cuanto hayan cumplido esta misión exitosamente, comenzarán a recibir una serie de mensajes con el título "Garbled Transmissions", estos mensajes, en un primer momento serán completamente ilegibles, y continuarán recibiéndolos a lo largo de todo el juego, solamente cuando estén cerca del final, tendrán los medios para interpretarlos así que no los borren porque son importantes.

• Eventos 3,4,5 y 6 (Actividad general)

Estos eventos ocurrirán en lugares al azar, y nos notificarán de que están aconteciendo, a partir del mensaje titulado "Sightings Reported", donde nos informarán que extrañas naves han sido vistas en distintos lugares, es posible que cuando ustedes vayan a verificarlo, no encuentren nada, aunque si por casualidad se topan con una de estas naves, sus instrumentos fallarán del mismo modo que en el evento 1.

A partir de este mensaje, recibirán otros tantos reportes similares, que podrán verificar, aunque no es necesario que lo hagan.

Cuando estos avistamientos terminen, el tiempo seguirá su curso hasta que reciban un mensaje titulado "Good News at Last", donde se nos informa que la producción de comida ha aumentado considerablemente, lo único que hay que hacer en este momento será seguir ganando dinero para tratar de mejorar su nave tanto como sea posible antes del evento 7.

Por último, ambos clanes comenzarán a ofrecer recompensas por atacar objetivos de sus rivales, de manera tal que les toca decidir a ustedes que es lo que les conviene aceptar, y que no.

• Evento 7 (Objeto misterioso)

Este evento comenzará con la llegada del mensaje titulado "Unidentified", que además estará señalado como "*Important Mission*", para esta misión, es necesario tener un "Cargo pod" y un "Salvage Drone", si los poseen, diríjanse a la zona "Mines" y una vez que estén allí entren en cualquier hangar.

En la computadora del lugar donde estén, busquen en la opción "Local Services", la localización del "Lightwell", una vez que lo hayan encontrado, vayan hacia donde está.

Al llegar al lugar, busquen (presionando la tecla "Y") un objeto llamado "Mystery Package", éste se encuentra en la cima de una larga roca que está al costado del "Lightwell".

Cuando lo hayan localizado, acérquense y recójanlo utilizando el "Salvage Drone" (presionando la "D" dos veces), este objeto es un dispositivo que hará que la nave con la que lo tomen, sea invisible al radar siempre y cuando estén volando por debajo de los 100 ft, y en el momento que lo suban a bordo, quedará instalado definitivamente (les recomiendo que de aquí en adelante utilicen la nave "Neo-Tiger").

Cuando tengan el nuevo dispositivo, recibirán un mensaje con el título "Congratulations", y lo que deberán hacer es dirigirse a un lugar llamado "Psycho Bob's 1" (para encontrarlo, pongan el mensaje en pantalla y elijan la opción "Target Sender"), donde analizarán el sistema de invisibilidad, y nos darán instrucciones para la siguiente misión.

• Evento 8 (Reconocimiento)

Al llegar al hangar de "Psycho Bob's 1", observarán una secuencia de video donde Psycho Bob, pedirá que localicen las bases secretas donde ambos clanes guardan sus nuevos prototipos de naves impulsadas con energía nuclear.

En esta misión, tendrán que tratar de pasar inadvertidos tanto como sea posible, para eso deberán aprovechar el nuevo "juguetito" que consiguieron en la misión anterior, tengan en cuenta que con esto serán invisibles solamente a los radares, de manera tal que si alguna nave patrulla de "Lazarus" o "Klamp-G" se acerca lo suficiente como para verlos, abrirá fuego en el acto.

Si llegan a ser descubiertos, eviten un enfrentamiento como sea, porque si se quedan peleando, vendrán refuerzos de todas partes y se acabó la fiesta, así que vamos por partes.

La primer base es la del clan "Lazarus", y está situada en el distrito "Reservoir", más precisamente en el lado Oeste, sobre uno de los extremos de la isla.

La base secreta de "Lazarus" es una pequeña entrada con una puerta roja que tiene un logo con forma de "L", cuando la hayan encontrado, apunten hacia la puerta y presionen la tecla "T" con lo que almacenarán su localización en su computadora.

En la siguiente imagen, pueden ver la localización exacta de la base secreta del clan "Lazarus"



La base secreta de "Klamp-G", está en el extremo Oeste del distrito "Riverside", este es el lugar más peligroso porque les será prácticamente imposible permanecer ocultos por mucho tiempo, así que a correr.

Aquí tendrán que ubicar una pequeña estructura de techo rojo en forma de domo, que se encuentra al final de una línea de pequeñas casas, cuando la tengan a la vista, de nuevo colóquense frente a ella y presionen la "T".

En la foto que sigue está la posición de la base secreta del "Klamp-G"



Una vez que hayan detectado las dos bases, recibirán un nuevo mensaje de Psycho Bob, que les pedirá que regresen, para encontrar el camino de regreso, una vez más utilicen la opción "Target Sender", y salgan de ahí lo más rápido que puedan.

• Evento 9 (Actividad general)

Estos sucesos, pueden desencadenarse cuando estén cumpliendo la misión anterior, o podrán aparecer un poco después, pero ustedes no tendrán que intervenir.

En este punto, ambas facciones comenzarán a atacarse con armas nucleares, que les son provistas por los alienígenas a cambio de DNA humano.

• Evento 10 (Armando la bomba)

Cuando lleguen a "Psycho Bob's 1", verán una nueva secuencia de video donde Bob les pedirá que le traigan los componentes necesarios para armar una bomba nuclear similar a la que los dos clanes están usando, estos dos componentes se llaman "Triggers" y "Matter".

Las dos principales pandillas conocidas como "Scrubbers" y "Skinners" (pertenecientes a cada uno de los clanes), están consiguiendo estos componentes en un lugar llamado "Research Facility", donde los alienígenas se los dan a cambio de cadáveres humanos.

Una vez que hayan despegado, fíjense en los indicadores que están en la parte superior de la pantalla, uno de ellos, es el que les indica en qué distrito se encuentran, (al salir de "Psycho Bob's 1" debe decir

"Downtown"), el otro es el que indica el rumbo que están tomando, comiencen a hacer girar su nave hasta que el indicador del rumbo diga "Port", sigan en esa dirección hasta llegar a un túnel y cuando lleguen, entren en el, a medida que avancen, podrán ver que este túnel no tiene salida, pero en lugar de eso encontrarán una puerta, esa es la entrada del "Research Facility" donde se hacen los intercambios, lo que tienen que hacer aquí es muy simple, colóquense a un lado de la entrada, y asignen como blanco, a cualquier nave que se aproxime (usando la tecla "Y"), por lo general, las naves que lleguen a este lugar serán transportes de "Scrubbers" y "Skinners", que estarán llevando como carga "Bodyparts".

En el mapa, la posición del "Research Facility" donde se hacen los intercambios.



Cuando tengan a uno de estos transportes en la mira, no lo ataquen, esperen que entre en el "Research Facility", y cuando salga, fíjense si esta llevando los "Triggers" o "Matter" que Bob les pidió, si es así, denles duro y junten su carga (una caja de cada uno), y cuando tengan ambos regresen a "Psycho Bob´s 1".

Si por casualidad, cuando estén en la puerta del "Research Facility", los transportes no aparecen, simplemente entren ustedes, y salgan, cuando hagan eso seguramente encontraran uno o dos transportes esperando para entrar, si cuando salen no hay nadie, vuelvan a intentarlo.

Eventos 11 y 12 (Actividad general)

Cuando le hayan entregado a Bob, los componentes que les pidió, él comenzará a analizarlos , en este momento no tendrán que hacer nada, así que tendrán tiempo suficiente como para dedicarse a conseguir más dinero.

Un consejo, es que vayan al "Police HQ" ahí mismo en "Downtown", y comiencen a cazar criminales hasta que reciban mensajes de "Scrubbers", "Skinners", "Lazarus" y "Klamp-G", diciendo que los cargos en su contra (por la destrucción de los transportes en la misión anterior), han sido borrados, de este modo podrán ir a cualquier parte sin tener problemas, por las dudas, mientras hacen esto, les conviene comprar (con la opción "Fit"), algunos "Flares" (para desorientar los misiles), y un "Afterburner" (para escapar a toda velocidad en caso de emergencia), por las dudas de que varios criminales decidan atacarlos al mismo tiempo, recuerden que si su nave resulta dañada, perderá velocidad y maniobrabilidad hasta que la reparen, por lo que les convendrá también tener un hangar propio.

Por otro lado, "Klamp-G" y "Lazarus" seguirán combatiendo entre sí cada vez con armas más sofisticadas.

Evento 13 (Material Radioactivo)

Después de un tiempo, recibirán un mensaje de "Psycho Bob´s 1", donde les dirá que tiene listo algo para ustedes, vayan al hangar de Bob, y el les dará un misil nuclear, y les pedirá que tomen una muestra del material radioactivo que se encuentra oculto en las bases secretas de "Lazarus" y "Klamp-G".

Primero, antes de despegar, entren en la opción "Buildings" del menú de "Navigation", ahí aparecerán los últimos 20 lugares que visitaron, entre los cuales deberían estar las dos bases secretas, como una acotación aparte, si activan la opción "Lock" en ese mismo menú, eso hará que el lugar que eligieron no sea borrado accidentalmente a medida que vayan entrando en otras estaciones.

De vuelta a lo nuestro, si la localización de la base secreta del clan "Lazarus" está almacenada en el menú de "Buildings", toquen la opción "Target" y diríjanse hacia donde está, si no la tienen, no importa, de todas formas supongo que más o menos recordarán donde está (no olviden volar bajo los 100 ft para evitar a los guardias).

Cuando lleguen a esta base, colóquense frente a la puerta roja, y dispárenle con el misil que les dieron en "Psycho Bob´s 1", si



fallan, simplemente vuelvan a buscar otro proyectil, si dan en el blanco, el misil hará un agujero en la puerta lo suficientemente grande como para que puedan entrar, cuando estén dentro de la base, podrán ver dos fragmentos de material radioactivo que iluminan todo el lugar, junten estos dos fragmentos, y regresen a toda velocidad a "Psycho Bob´s 1", y ya que todo lo que Bob necesita para continuar, son solo dos muestras, no será necesario que se arriesguen yendo a la base de "Klamp-G" a buscar más.

Eventos 14 y 15 (El desertor)

Poco tiempo después de que recuperen las muestras, recibirán un mensaje titulado "Help", que estará firmado por un tal "Gang Boy" (estará en un lugar al azar) donde pide un escolta que lo ayude a llegar al cuartel general de uno de los dos clanes (sólo sabrán cual es su destino cuando lean el mensaje, ya que este también será al azar).

Al llegar done está "Gang Boy", quédense esperando afuera del hangar, y cuando salga, síganlo de cerca y eliminen a cualquiera que lo ataque.

Si ven que pasa un tiempo y "Gang Boy" no sale, entren al hangar, si cuando salen de ahí, el no los sigue, entonces no le den importancia y traten de ganar algo de dinero extra del modo que ustedes prefieran.

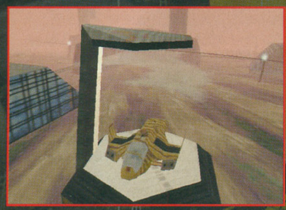
Ya sea que lo hayan escoltado o no, tiempo después, recibirán un nuevo mensaje de "Gang Boy", titulado "Safe", donde les dice que vayan hacia donde él está, que les dará su paga, cuando entren en el hangar donde se encuentra, verán una secuencia de video, y al salir de ese lugar, tendrán instalada en su nave una "Fusion Cell" que les dará "Power" ilimitado, o sea no más recargas sin importar el arma que estén usando.

Evento 16 (Más bombas)

Más tarde, les llegará otro mensaje de "Psycho Bob´s 1" diciendo que ya tiene los resultados del análisis de las muestras tomadas en la base secreta.

Vayan nuevamente al hangar de Bob, y allí podrán ver una nueva secuencia donde Bob, seriamente afectado por la radioactividad de los fragmentos, les pide que vuelvan a conseguir "Triggers" y "Matter" para él.

Obviamente ya se imaginarán donde conseguirlos, de manera tal que tendrán que repetir lo que hicieron en la misión del evento 10.



Cuando consigan los materiales, recibirán un nuevo mensaje de "Psycho Bob´s 1", en esta ocasión, la ayudante de Bob les informará que él murió a causa de la radiación, y les pedirá que regresen con su carga.

• Eventos 17 y 18 (Despejando el camino)

Cuando lleguen a "Psycho Bob´s 1", la ayudante de Bob, les dará un misil ("Tac Nuke")similar al que usaron para destruir la puerta de la base secreta de "Lazarus", como primera medida, vayan al distrito "Mines", y una vez que estén allí, diríjanse al túnel que va al área del "Port", cuando estén en el túnel, podrán ver que hay una pared de roca que obstruye el camino, lo que tendrán que hacer, es marcar la pared como blanco ("Y") y lanzarle el misil que nos dieron, cuando el misil estalle contra la pared, nada sucederá, y recibirán un mensaje de "Psycho Bob´s 1", pidiéndoles que regresen para buscar un arma más poderosa.

• Evento 19 (Camino despejado)

De vuelta en "Psycho Bob´s 1", nos darán un nuevo misil, ("Big Bob")mucho más poderoso que el anterior, simplemente tendrán que volver al túnel que une los distritos de "Mines" y "Port", y lanzárselo a la pared, esta vez la explosión despejará el bloqueo para que puedan seguir adelante.

• Eventos 20 y 21 (Intervención Alienígena)

Cuando hayan destruido el bloqueo en el túnel, un nuevo mensaje de "Psycho Bob´s 1" llegará, en este mensaje, la ayudante de Bob, les pedirá que entren al distrito "Port", e investiguen qué es lo que está sucediendo allí.

Al entrar al distrito "Port", se darán cuenta que las condiciones climáticas han empeorado desde su última visita (evento 2), también podrán ver, cómo su nave comienza a deteriorarse rápidamente, pero no se asusten, sigan adelante.

A medida que sigan avanzando, sus instrumentos comenzarán a fallar, y una nave alienígena, vendrá a rescatarlos y los llevará a una zona segura.

A estas alturas del juego, ya deberían tener un hangar propio, así que en cuanto recuperen el control de su nave, vayan inmediatamente, y reparen todos sus daños antes de continuar.

Por ningún motivo vuelvan al "Port" ya que la nave alienígena no vendrá a rescatarlos, y la radiación los destruirá.

• Evento 22 (El Prisionero)

Después de hacer las reparaciones necesarias, un nuevo mensaje, les informará que "Syd" (otro de los ayudantes de Bob), tiene una idea de cómo poder entrar a "Port" sin sufrir daños.

Esta vez, tendrán que ir al hangar de "Psycho Bob´s 2", pero al tratar de entrar, no podrán hacerlo, y a cambio, recibirán un mensaje del clan "Lazarus", que dice que "Syd fue arrestado.

Pongan rumbo hacia "Psycho Bob´s 1", y antes de llegar, la chica que está en ese lugar, les mandará otro mensaje en el que obtendrán la localización del lugar donde "Syd" está prisionero, tal y como en otras oportunidades, usen la opción "Target Subject", y busquen ese lugar.

La prisión a donde tendrán que ir, se conoce con el nombre de "Prison Oubilette", cuando entren en su hangar, verán una nueva secuencia donde "Syd" les dará la información que necesitan y luego será ejecutado.

• Eventos 23 y 24 (El secreto de Syd)

Abandonen la prisión y vayan de vuelta al distrito "Downtown", una vez que estén allí, busquen un edificio llamado "Lazarus Hightower", éste es el edificio más alto de la zona, y está ubicado cerca de uno de los extremos del "Downtown", entre los túneles que van al sector "Gamma" y al "Port".



Observen la imagen anterior y verán donde se encuentra "Lazarus Hightower".

Cuando lo hayan encontrado, entren al hangar, y ahí verán una secuencia donde el anciano Xavier Lazarus, traducirá todos los mensajes titulados "Garbled Transmissions", en esos mensajes figuran las verdaderas intenciones de los alienígenas, y también dicen que ellos le darán la oportunidad de abandonar ese horrible planetoide, solo a un piloto, pero éste deberá llegar hasta ellos en una nave sin armas, ¿A que no saben a quién le tocará ir?.

Después de leer estos mensajes, diríjanse rápidamente al hangar donde "Syd" ocultó un prototipo de nave que es capaz de resistir la radiación del distrito "Port", el lugar donde está oculta esta nave, se llama "Syd´s Workshop", y está en el distrito "Downtown", para encontrarlo, utilicen la opción "Target Subject" en el último mensaje titulado "Garbled Transmission", luego vayan hacia allá, entren en el hangar, y al aterrizar, usen abandonen su nave usando la opción "Get out Moth".

Luego de esto, utilicen la opción "Board Moth", pero no se suban a su nave, toque la opción "Next Bay", hasta quedar enfrente de una nave llamada "Moon Moth", ahora sí, tomen esa nave, pero esperen a leer lo que sigue antes de despegar.

• Evento 25 (Final)

En cuanto estén a bordo del "Moon Moth", vayan al menú de mensajes, y abran alguno de los que fueron enviados por la "Abandoned Terminal" titulados "Garbled Transmission", luego usen la opción "Target Sender" y prepárense a salir.

Es muy importante que presten atención a esto, una vez que hayan dejado el hangar, absolutamente todas las naves que hay en todos los distritos, incluyendo transportes y taxis, intentarán atacarlos, pero no se preocupen, simplemente ignoren todas las advertencias de ataque y sigan su camino evitando enfrentarse con quién sea, porque una de las desventajas que tendrá esta nueva nave, es que no está equipada con armas.

Al llegar al distrito a donde está la "Abandoned Terminal" en el distrito "Port", podrán ver una enorme nave alienígena que está estacionada justo arriba de esta terminal, lo único que resta es buscar una puerta de entrada, aterrizar y listo.

Guía estratégica imprescindible para jugar a

WARLORDS III DARKLORDS RISING

■ Por Guillermo Belziti

Warlords III y su continuación Darklords Rising son dos de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos. Sin embargo, a veces su dificultad los hace poco atractivo para quienes no entienden como es el sistema de juego. Si este es tu caso, o simplemente no sabés como empezar a organizarte, te damos doce simples y sencillos consejos que pueden ayudarte bastante durante las misiones.

1- Aunque tu héroe se encuentre solo, no te asustes en buscar en el interior de las ruinas, las terribles criaturas que se mencionan están de adorno, y en el interior encontrarás objetos de gran ayuda, o ejércitos que se una a tu causa.



2- No te olvidés de obtener al menos una Quest por héroe, cada vez que puedas y llevarlas a cabo. Sin duda aumentarán tus posibilidades de éxito. Acordáte que esto es opcional, y que generalmente concentrado en el resto del juego es muy común no tenerlo en cuenta.

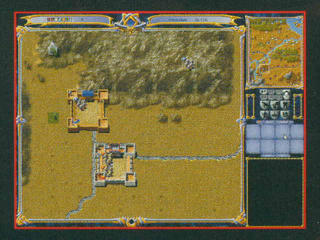
3- El alquimista parece ser un héroe débil, pero si se lo emplea con inteligencia puede ser letal. Intentá conseguir el hechizo de teletransportación, que aunque usa 10 puntos de mana te permite acceder en el momento que quieras a cualquier sitio del mapa. Esto será muy útil para proteger tus ciudades, reduciendo el número de tropas asignadas a su custodia o para asesinar a los héroes enemigos más débiles que vagan por las tierras.



4- Construí fortalezas en las ciudades que más te interese proteger, recordá que tus héroes pueden volverse débiles después de soportar algunos combates, y que estas construcciones aumentan la posibilidad de triunfo de los ejércitos que alberga.

5- Haste de un plan estratégico, analizá bien el mapa, recordá que como en los verdaderos conflictos, muchas veces protegiendo un acceso, podés proteger más de una ciudad reduciendo el número de las tropas asignadas.

6- Es mejor tener una variedad de bonus que acumular todos los puntos que ganemos cuando pasamos de nivel es una habilidad. Esto hace al héroe más balanceado y se encuentra así mejor preparado para enfrentar a diversos tipos de enemigos.

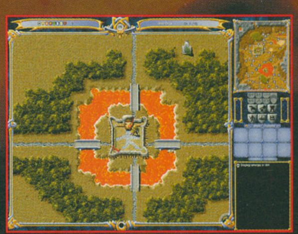


7- En los mapas muy grandes será conveniente asignarle a cada héroe una zona para que proteja.

8- Dejando una ciudad vacía se convertirá en blanco inmediato de los ejércitos enemigos. Ideal para preparar emboscadas.

9- Las ciudades además de unidades y otros recursos, producen Mana, indispensable para los héroes de alto nivel.

10- Tomate el tiempo en estudiar que hechizos atacan a unidades individuales o a todo el regimiento. Lo mismo para las propiedades de tus héroes con respecto a tus propias tropas.



11- Definir bien un héroe es necesario para utilizar los puntos de bonus que ganen. Una de las principales cosas a analizar es si va a viajar solo, o si será el capitán de las unidades que lleve consigo.

12- Tratá de no atacar las ciudades desde el agua, ya que se inutilizan todas tus habilidades, pero no las del enemigo. Tampoco ordenes tus tropas si es que estás volando encima del agua, ya que las que no poseen esta facultad se hundirán.

13- Aprendé las propiedades de cada tipo de ejercito, porque las bestias más feroces pueden ser derrotadas con un solo disparo de suerte de un grupo de arqueros, aunque estos a la vez son muy débiles en el ataque directo, etc.

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

La tercera parte de este complicado, pero excelente juego de estrategia en tiempo real

■ ***Por Diego Bournot***

Misión 12: Adiós, Túnez Password: JGHD3

15 de Marzo de 1943. Los Aliados han ocupado Libia. El próximo paso es ocupar Túnez, el último bastión de Rommel en el norte de Africa. Sin embargo, las tropas del Eje en la línea Mareth aún oponen una gran resistencia. En el curso de una operación encubierta en la ciudad de Túnez con el fin de obtener información sobre las defensas enemigas, nuestros hombres han sido capturados en una redada. Han conseguido huir, y ahora se encuentran dispersos por la ciudad. Nuestro objetivo será rescatarlos. A su vez, deberemos liberar al prisionero disidente que se encuentra en uno de los edificios con la bandera. Contamos para esta misión con el Espía, el Francotirador, y el Boina Verde. Seleccionar el Espía. Eliminar por la espalda al guardia que patrulla solitario por la calle, utilizando la inyección letal (observar la patrulla de tres hombres que recorre la calle también). Dar la vuelta a la esquina y subir por la escalera. Matar el guardia que patrulla sobre el tejado con la inyección letal. Ocultarse detrás de la escalera de subida al piso superior (exactamente sobre la sombra que proyecta la escalera). Efectuar disparos. Serán atraídos por los mismos los tres guardias mas cercanos del piso superior. Matarlos cuando lleguen a nuestra posición. Colocarse nuevamente el uniforme de comandante alemán. Bajar las escaleras y colocarse junto a las mismas. Efectuar nuevos disparos para atraer a las dos patrullas de tres guardias que recorren la calle, matarlos cuando lleguen a nuestra posición (la segunda patrulla salió de la casa de la bandera cuando sonó la alarma). Una vez muertos todos los soldados de la calle, volver a subir la escalera (ponerse antes el uniforme). Subir la siguiente escalera hasta el piso superior y dirigirse hacia la derecha, hasta el patio cubierto que está junto a la bandera. Colocar el icono de campo visual sobre el guardia que está en el balcón de enfrente. Cuando no nos vea, matar el guardia que patrulla en el patio cubierto. Matar el guardia que está en el balcón de enfrente con disparos de pistola. Ponerse el uniforme y subir por la escalera roja hasta la azotea. Colocarse tras la caseta donde se oculta el Francotirador, desenfundar la pistola, y matar al guardia más cercano. Los disparos atraerán a otro guardia más que patrulla cerca, el cual mataremos también. Volver a colocarse el uniforme. Situarse en el ángulo entre el toldo de la azotea y las tre cúpulas verdes del techo del patio cubierto, y eliminar con la pistola al guardia que patrulla junto a nuestra posición. Colocarse el uniforme. Dirigirse hacia la derecha hasta la pila de cajas. Esperar a que el guardia nos dé la espalda y matarlo con la inyección letal. Dirigirse nuevamente hacia la derecha, hasta el segundo puente colgante. Esperar a que los otros dos guardias que patrullan cerca no nos vean, y matar con la inyección letal al guardia que está junto al puente colgante. Esperar el momento propicio, y matar al guardia que circula entre los dos puentes, también con la inyección letal. Cruzar el puente de la derecha, esperar el momento oportuno y acabar con el guardia fijo que está junto a la cornisa. Volver al techo donde nos encontrábamos, cruzar el puente de la izquierda y repetir el proceso con el guardia que patrulla el techo. Regresar al puente de la derecha, bajar la escalerilla de acceso a la cornisa y matar al guardia fijo que está la borde de la misma, usando la inyección letal. Subir la escalerilla. Situarse tras la caja grande que está junto a la escalerilla y efectuar disparos. Atraeremos a un guardia que liquidaremos cuando se acerque. Colocarse nuevamente el uniforme. Dirigirse al sur hasta la caseta que está sobre la azotea, y esconderse tras la caja junto a ella. Efectuar nuevos disparos. Esperar a los cuatro guardias que vendrán y matarlos con la pistola. Seleccionar el Francotirador y salir del escondite. Dirigirse hacia la posición del Espía, y desde allí liquidar con el rifle de precisión a los cinco guardias fijos de las azoteas de la izquierda. Esconderse tras la caseta hasta que el revuelo causado por las muertes de estos guardias haya pasado. Seleccionar el Boina Verde, dirigirse al calabozo y liberar al prisionero. Subir con ambos hasta la azotea. Reunir a los cuatro hombres en la posición de el Espía. Ahora todo se trata de ir avanzando hacia la escalera de bajada a la calle, matando de a uno a los guardias con disparos simultáneos de los tres caracteres armados. Al llegar a la escalera, parapetarse delante de la misma y esperar a los grupos de guardias que subirán a enfrentarnos. Por la escalera los enemigos sólo podrán subir de a uno, y de esa manera será fácil matarlos. Una vez muertos todos los soldados sali-





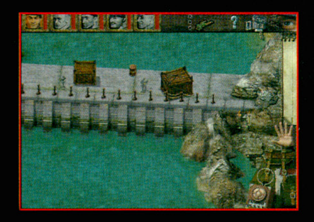
dos de la casa de la bandera, no quedará un solo soldado vivo en el escenario. Bajar la escalera, dirigirse al automóvil Kubelwagen de huida y escapar. Misión cumplida !

El verano de 1944, un contingente de casi 3 millones de hombres espera acuartelado en el sur de Inglaterra a que el general Eisenhower decida la fecha de lanzamiento de la Operación Overlord, el asalto a la fortaleza europea de Hitler. Al otro lado del canal de la Mancha, elo general alemán von Rundstedt espera el ataque tras las líneas densamente fortificadas. El asalto aliado se prepara en el más absoluto secreto, decidiéndose hacerlo en las costas de Normandía. Los primeros en tomar tierra serán los Commandos. Su misión: debilitar las defensas costeras y destruír líneas de comunicación.

• Misión 13: David y Goliat Password: PUUWW

15 de Mayo de 1944. El acorazado Bismarck, buque insignia de la Kriegsmarine, había sido hundido en mayo de 1941 durante su primera misión en el Atlántico Norte. Este buque habíoa sido lo bastante poderoso como para hundir al crucero de batalla Hood y mantener en jaque a toda la armada británica durante una larga y penosa persecución. Hoy, nuestros informes indican que se ha construído una réplica del Bismarck en el puerto de Le Havre, y que el mismo partirá mañana para patrullar las costas de Normandía. La resistencia francesa puede ayudarnos a colocar allí cuatro hombres. Si podemos hundir este acorazado, impediremos el renacimiento de una leyenda, y facilitaremos futuras operaciones en la zona.

Para esta misión contamos con cinco Commandos: Boina Verde, Francotirador, Marine, Zapador y Conductor. Como en otras tantas misiones, el Boina Verde hará la mayor parte del "trabajo sucio". Seleccionar el mismo, escalar las rocas hasta el primer muelle, sección derecha, y "limpiar" de enemigos el mismo emboscándolos uno a uno con el cuchillo. Tener especial cuidado de llevar los cadáveres hacia el extremo derecho de la represa, a medida que los vayamos despachando, de manera de no ser vistos al hacerlo (es fundamental no disparar la alarma). Una vez hecho esto, regresar junto a los demás commandos. Seleccionar el Marine, ponerse el traje de buzo y sumergirse. Nadar hacia la esclusa y esperar a que llegue el remolcador que entra cada tres minutos. Cuando la esclusa se abra para dejarlo pasar, introducirse al perímetro interior nadando tras el remolcador. Dirigirse hacia la rampa de subida a la sección izquierda del primer muelle, subir y matar al guardia por la espalda con el fusil lanza arpones. Ir a la caseta de control y abril la esclusa. Volver a bajar la rampa, bucear hasta el escondite de los otros cuatro commandos y utilizar el bote hinchable para llevar en dos viajes a los cuatro caracteres hasta la rampa por la que subimos anteriormente, haciendo que trepen la misma (cuerpo a tierra), y dejarlos allí. Guardar el bote hinchable y volver a sumergirse. Nadar hacia el extremo derecho, hasta la rampa de subida a la segunda sección. Esperar el momento propicio para trepar la rampa y esconderse detrás de las cajas. Seguir el movimiento del guardia que patrulla alrededor de las cajas tras las que nos escondemos, seguirlo arrastrándonos tras él y arponearlo por la espalda cuando pase detrás de las cajas, fuera de la vista del otro guardia. Esconderse tras la esquina del garage con la bandera que está frente a las cajas y esperar al segundo guardia. Cuando en su recorrido pase frente al Marine, liquidarlo con el fusil lanza arpones. Estos dos cadáveres han quedado fuera del alcance visual del resto de nuestros enemigos. Seleccionar el Francotirador y apuntar con el rifle de precisión al guardia que está en el extremo de la sección derecha del muelle siguiente, mirando hacia el norte. Esperar a que se ponga en movimiento y matarlo cuando pase por detrás de los barriles que están junto a él, quedando fuera de la vista de los demás (para que el cadáver no sea visible hay que matarlo en el momento exacto). Seleccionar el Marine, bajar la rampa y bucear hasta la rampa de acceso a la sección izquierda del segundo dique. Esperar a que los dos guardias nos den la espalda y matarlos a ambos con el fusil lanza arpones o con la pistola (no sonará la alarma). Bajar al agua y bucear hasta la rampa junto a la cual se hallan los demás commandos. Utilizar el bote hinchable y llevar al Boina Verde y al Conductor hasta la rampa de acceso a la segunda sección, junto a las cajas y al garage de la bandera. Bajar al Boina Verde y al Conductor del bote y llevarlos detrás de las cajas. Dentro del garage de la bandera hay un tanque Panzer II que es necesario impedir que salga del mismo cuando suene la alarma. Para eso, esperaremos a que la patrulla de tres hombres se dirija hacia el norte, subiremos el Conductor al camión y estacionaremos el mismo delante de la puerta del garage, impidiendo que salga el tanque cuando suene la alarma. Una vez hecho esto, volver a subir al Conductor al bote hinchable y llevarlo donde se encuentran el Francotirador y el Zapador. Descender al Conductor del bote y posicionarlo en el cañón que cubre la primer esclusa. Seleccionar al Boina Verde. Esperar a que la patrulla de tres hombres se dirija hacia el norte, y arrastrarse detrás de ellos. Esconderse detrás de la caja con bolsas de arena. Esperar a que la patrulla vuelva hacia el sur, y cuando rebase nuestra posición correr hacia la retaguardia del guardia que patrulla solo cerca de nuestro escondite, matarlo con el cuchillo, recoger el cadáver y dirigirse rápidamente hacia el norte, cuidando de no ser vistos por el guardia que patrulla junto a los tanques de combustible. Esconder el cadáver en el extremo noroeste, tras los tanques de combustible y las cajas. Liquidar el guardia que patrulla junto a los tanques de combustible cuando nos da la espalda y pasa tras las cajas, para no ser visto por el guardia fijo de la izquierda, que observa hacia nuestro lado. Llevar el cadáver junto al anterior. Colocar el icono de campo visual sobre el guardia fijo de la izquierda, y cuando no nos vea correr desde detrás de las cajas junto a los tanques de combustible hasta las cajas y barriles que se hallan al noreste, junto al acorazado. Desde allí arrastrarse junto al acorazado hasta posicionarse detrás del guardia fijo que da la espalda al acorazado y se halla junto a la caja. Matarlo con el cuchillo cuando el guardia que patrulla a la izquierda no nos vea. El cadáver quedará momentáneamente escondido de su visión. Cuando el guardia que







patrulla a la izquierda nos dé la espalda, correr hacia él y liquidarlo co el cuchillo. Dirigirse a la izquierda y matar con el cuchillo al guardia fijo que está junto al extremo del muelle, cerca de la caseta de control de la esclusa. Dirigirse ahora hacia la derecha para matar por la espalda al guardia fijo que mira hacia los tanques de combustible. Toda la zona está limpia. Llevar todos los cadáveres tras las cajas y barriles de la izquierda, para mantenerlos alejados de la vista de la patrulla de tres hombres. Dirigirse a la caseta y abrir la esclusa. Arrastrarse hacia el sur tras la patrulla de tres hombres cuando éstos se dirijan hacia allí y colocar el señuelo junto a la puerta de las barracas con la bandera (detrás de los soldados que vigilan el submarino enano Biber, junto al Hovercraft). Una vez hecho esto, matar a estos soldados usando el cuchillo, cuando la patrulla no está cerca. Llevar los dos cadáveres junto a los que se encuentran detrás de los tanques de combustible y las cajas. Volver detrás del Hovercraft, bajar la escalerilla y matar al soldado junto al minisubmarino Biber. Llevar el cadáver hasta el extremo del pequeño muelle y depositarlo allí, donde no será visto por la patrulla. Volver a dirigirse hacia el norte, hasta llegar a la rampa junto a la caseta de control de la esclusa.Seleccionar el Zapador y subirlo al bote hinchable junto al Marine. Llevar el bote junto a la segunda esclusa. Seleccionar el Boina Verde. Esperar a que la patrulla pase junto a las barracas y encender el señuelo. Cuando la patrulla se halle distraída por el mismo, seleccionar el Marine y dirigir el bote hacia la rampa donde se encuentra el Boina Verde. Seleccionar el Zapador, descender del bote, arrastrarse hacia los tanques de combustible y deposirtar la bomba accionada a distancia. Volver con el Zapador al bote, subir al mismo, seleccionar el Boina Verde, subirlo al bote, seleccionar el Marine y dirigir el bote hacia la izquierda, fuera del alcance visual de la patrulla (la distracción proporcionada por el señuelo es de duración limitada, y todo lo antrerior deberemos hacerlo en ese par de minutos). Dirigirse hacia el sur con el bote, hasta la rampa del primer muelle.

Bajar al Zapador , al Boina Verde y al Marine. Sumergirse con el Marine y bucear hasta el minisubmarino Biber. Subir al mismo. Dirigirse con el submarino hacia la última esclusa, frente al acorazado. Seleccionar el Zapador. Accionar la bomba a distancia, destruyendo los tanques de combustible. Seleccionar el Marine. Disparar los dos torpedos contra la proa del acorazado, hundiéndolo. Dirigirse con el Biber hacia el sur, hasta la rampa del primer muelle, sección derecha. Abandonar el Biber y bucear hacia la rampa de la sección izquierda.Seleccionar el Conductor. Disparar con el cañón a la lancha patrullera que vigila la salida a mar abierto, destruyéndola. Seleccionar nuevamente el Marine. Utilizar el bote hinchable para escapar con los cinco commandos hacia la boya roja y huir. ¡Mision cumplida!

Misión 14: Saque de Honor Password: WT348

El 25 de Mayo de 1944, todo está listo para la Operación Overlord, el desembarco en Normandía. El general Eisenhower únicamente espera que las condiciones climáticas sean óptimas. Las últimas fotografías aéreas muestran cuatro grandes cañones de artillería naval emplazados en el area de invasión de nombre Juno, que podrían causar graves pérdidas a las fuerzas de asalto aliadas. Nuestra misión será destruír estos cuatro cañones. Con ello, escribiremos la primera página de el mayor desembarco de la historia. Para ello contamos con el Marine, el Boina Verde, el Francotirador, el Zapador y el Conductor. A primera vista la misión parece poco menos que imposible, pero en realidad es una de las mas fáciles que hayamos hecho hasta ahora. La isla es prácticamente inexpugnable a un desembarco, y lograr establecer una cabecera de playa en la zona sur de la isla (donde comenzamos) es muy difícil. Pero hay un pequeño detalle: ¡El Francotirador puede disparar desde el bote! Lo que haremos es lo siguiente: seleccionar el Marine. Mover el boto a lo largo del borde de la pantalla



hacia la derecha. Una vez que lleguemos al extremo inferior derecho de la pantalla, dirigirse al norte. Mientras el bote se dirige hacia el norte, utilizar el Francotirador para "limpiar" con el rifle de precisión la zona costera, poniendo especial atención en los servidores de nidos de ametralladoras. Una vez llegados al extremo superior derecho de la pantalla nos dirigiremos hacia la izquierda. Seguir el procedimiento hasta haber eliminado toda la oposición en la playa norte de la isla. Una vez hecho esto, llevar el bote a la playa y desembarcar el conductor. Volver a alejar el bote mar adentro. Si la patrulla de tres hombres descubre nuestras huellas y sigue al conductor, parapetarse tras las rocas del extremo izquierdo de la playa, esperarlos y matarlos cuando se acerquen. Arrastrarse por el extremo izquierdo de la pantalla hasta llegar al tanque Panzer II estacionado cerca. Esperar el momento propicio e introducirse en el tanque. Una vez al comando del Panzer, nos será fácil efectuar una "limpieza general" de la isla, acabando con todos los soldados



que deambulan por la misma y los que salgan de los barracones. Unicamente quedarán aquellos que se encuentran en el techo de los bunkers de los cañones y los dos que están sobre la colina central de la isla. Llevar el bote a la costa nuevamente y desembarcar el Zapador y el Boina Verde. El Zapador sólo dispone de tres bombas controladas a distancia, por lo cual el primer cañón deberá ser volado con uno de los barriles explosivos que se encuentra frente al barracón norte. Utilizar el Boina Verde para colocar el barril junto al cañón, y luego volarlo comn disparos de pistola. Utilizar el Zapador para volar los otros tres cañones con las bombas a distancia. Podemos distraer a los soldados que quedaron en el techo de los bunkers con el Conductor subido al Panzer II, colocando el mismo de tal forma que los soldados le den la espalda a la dirección por la cual llegará el Zapador. Una vez volados los otros tres cañones, reunir nuevamente al Zapador y al Conductor en la playa norte, subirlos al bote, seleccionar el Marine, llevar el bote

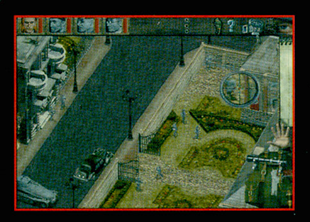
hasta la boya roja en el extremo inferior derecho. ¡Misión cumplida!

• Misión 15: El fin del Carnicero Password: 139P0

26 de Agosto de 1944. El día 26 de abril, París da la bienvenida a un triunfante general De Gaulle, líder de la Francia libre. Las tropas alemanas se han retirado hacia el noerdeste. Una de las primeras autoridades nazis en abandonar París es el jefe de grupo de las SS General Helmut Schleper, tambien conocido come "el carnicero de París", por sus desmanes contra miembros de la resistencia francesa. Huyendo de la persecución aliada, el mismo se ha retirado a la villa de Compiegne. Mañana será conducido a Berlín con una lista de los miembros de la resistencia alemana. Nuestro objetivo será



acabar con él antes que pueda llevar esa lista a Berlín. Para ello contamos con el Marine, el Francotirador, el Espía y el Conductor. Esta es una de las mas difíciles misiones del juego, debido a que es necesario no alertar a los alemanes de ninguna manera, pues al menor indicio de algo anormal, el General es evacuado de inmediato, fracasando nuestra misión. El briefing de la misión señala el punto momento más adecuado para eliminar a Schleper, cuando éste realiza su paseo matutino por la mansión, pero hay un gran problema: los datos de los que disponemos son defectuosos, pues Schleper nunca efectúa este paseo, sino que permanece en el jardín de la mansión rodeado de guardias. Esto dificulta más aún nuestro objetivo. Lo que deberemos hacer es tener en cuenta lo aprendido en las 14 misiones anteriores, y mantenerse prácticamente "invisible". El Espía hará la mayor parte del trabajo, "limpiando" el camino hacia la azotea del edificio que se encuentra sobre la vereda de enfrente del jardín de la mansión. Ese es el lugar indicado para situar el Francotirador y eliminar a Schleper. Primero seleccionaremos el Espía. Para eliminar a los primeros guardias que patrullan la calle cerca nuestro, deberemos hacer excelete uso de la función de ver campo visual de nuestros enemigos, y eliminarlos uno a uno con la inyección letal por la espalda, cargando cada cadáver y transportándolo hasta nuestro escondite, detrás de los automóviles volcados. Esto lo haremos teniendo en cuenta también a la patrulla de cinco hombres que recorre el pueblo, la cual no debe avistarnos. Una vez eliminado el guardia de la vereda de enfrente y el del extremo inferior izquierdo, utilizaremos la casa incendiada de la izquierda como base de operaciones, eliminando uno a uno a todos los guardias que patrullan sobre el extremo izquierdo y hacia el norte, en dirección al edificio desde cuya azotea deberemos disparar contra Schleper, y escondiendo los cadáveres dentro de la misma. Una vez limpio el camino en dirección a la escalera de emergencia del edificio a excepción de la patrulla de cinco guardias que patrulla el pueblo, deberemos tomar el tiempo de recorrida de la misma y realizar una corrida hacia la escalera, subir por la misma, y robar el uniforme de general que se halla colgado en el balcón. Una vez hecho esto es Espía se lo pondrá automáticamente. Matar a los dos guardias que patrullan el balcón usando la inyección letal, primero al que lo hace de izquierda a derecha, luego al que se halla junto a la escalera. Trepar por la escalera. Esperar el momento oportuno y "despachar" al guardia que patrulla la azotea del edificio. Hecho esto, hemos "limpiado" el lugar desde el cual el Francotirador deberá eliminar a Schleper. El siguiente paso será llevar al Francotirador hasta la azotea, arrastrándose hacia la izquierda y luego hacia el norte, evitando la vista de la patrulla de cinco hombres. Podemos ayudar a esto utilizando el Espía ya caracterizado como general alemán para exigir saludo a la patrulla, distrayéndola. Una vez que el Francotirador se halle en la azotea, seleccionar el rifle de precisión y observar los movimientos de Schleper en el jardín de la mansión. El único punto del recorrido de Schleper sobre el cual tenemos contacto visual para un disparo es el extremo superior derecho del jardín. Cuando Schleper pasa



por allí, dispararle con el rifle de precisión. En cuanto el general caiga muerto, sonará la alarma, y saldrán patrullas del interior de la mansión. Ahora ya no es necesario pasar desapercibido, por lo cual el resrto de la misión sera mucho mas fácil. Utilizar el Espía para matar a los guardias que patrullan solos cuando las cosas se hayan calmado, comenzando por los del exterior de la mansión, y luego con los del jardín de la misma, utilizando siempre la inyección letal por la espalda cuando nadie nos ve. Una vez



hecho, repetir el procedimiento con los guardias que patrullan el cementerio, o buscar un lugar adecuado, atraerlos con disparos y elimminarlos uno a uno cuando se acerquen. Sólo dejaremos las dos patrullas: la de cinco hombres que recorre todo el pueblo, y la de tres que hace el recorrido alrededor de la manzana frente a la mansión y por la calle por la cual pasa el tranvía. Reunir los cuatro commandos. Buscar un parapeto adecuado, por ejemplo, la escalera de bajada a la piscina, o detrás de los autos volcados desde donde comenzamos la misión, y atraer con disparos a la patrulla de cinco hombres. Matar a los cinco soldados disparándoles uno a uno con los cuatro commandos a la vez. Repetir el procedimiento con la patrulla de tres hombres, un buen punto para emboscarlos es junto a la entrada del café, esperando que den la vuelta a la esquina. Eliminar al guardia fijo que se encuentra tras la barricada sobre la calle al este de la mansión, disparándole por la espalda o con la inyección letal del Espía. Una vez que el escenario esté libre de enemigos, nuestro segundo objetivo será volar la mansión. Para ello, seleccionar el Espía, subirlo al camión de gasolina que se halla junto al cementerio, llevarlo junto a la mansión y hacerlo explotar con disparos de pistola (cuidado con la distancia), destruyendo al mismo tiempo la mansión. Llevar los cuatro commandos al interior del cementerio y subirlos a la Van de escape.

¡Mision cumplida! 

ACCION / ARCADES

Mortal Kombat 4

Noob Saibot: Movimientos Especiales

Fire Ball: Ab, Ad + Piña Baja (Funciona en el aire)
Teleport: Ab, Ar, (Block to slam)
Air Throw: Block
Sacar Arma: Ad, Ad + Patada Alta

Fatalities

Prison Stage: Ab, At, At + Patada Alta
Goro's Lair: Ad, Ab, Ad + Patada Alta

Goro: Movimientos Especiales

Fire Ball: Ad, Ad, At + Piña baja
Two-Handed Punch: Ad, Ad + Piña Alta
Stomp: Ad, Ad, At + Patada Alta
Ground Pound: At, Ad, Ab, Ab + Patada Alta
Hard Uppercut: Ab, Ab, Ab + Piña alta
Chest Kick: At, At + Patada Alta



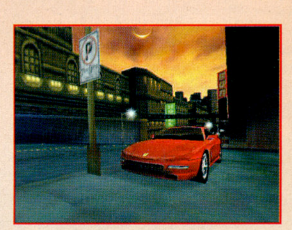
Need For Speed III

Los trucos deben introducirse en cualquier momento que nos encontremos frente a un menú.

rushhour - Tráfico comparable al de un viernes a las 19:00 en la 9 de Julio
empire - Pista secreta: Empire City track
elninor - Coche secreto "El Niño"
merc - Coche secreto Mercedes CLK GTR.
gofast - Super velocidad (solo modo un jugador)

Tipear estos trucos y luego hacer click en RACE inmediatamente para conducir estos coches secretos.

go01 - Miata
go02 - Toyota Landcruiser
go03 - Camión de Carga
go04 - BMW Serie 5
go05 - 71 Plymouth Cuda
go06 - Ford Pickup con Camper Shell
go07 - Jeep Cherokee
go08 - Ford Van
go09 - 64/65 Mustang
go10 - 66 Chevy Pickup
go11 - Range Rover
go12 - Autobús escolar
go13 - Taxi - Caprice Clásico
go14 - Chevy Cargo Van
go15 - Volvo Station Wagon
go16 - Sedan
go17 - Crown Victoria de Policía
go18 - Mitsubishi Eclipse de Policía
go19 - Grand Am de Policía
go20 - Range Rover de Policía
go21 - Camión de carga (Igual al 03)

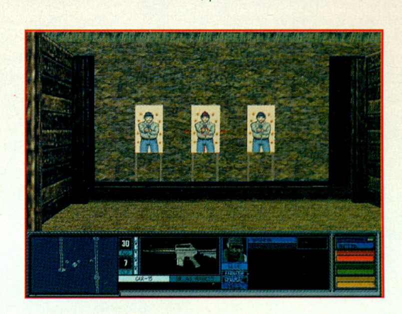




Rainbow Six

Para activar los trucos, deberemos presionar la tecla enter y luego tipear:

TEAMGOD = Modo invencible equipo
AVATARGOD = Modo invencible jugador
STUMPY = Modo Stumpy
CLODHOPPER = Para alargar las manos y los pies de los jugadores
MEGANOGGIN = Modo Mega Cabezas
BIGNOGGIN = Idem anterior
5FINGERDISCOUNT = Recarga de munición
NOBRAINER = Apaga la IA
DEBUGKEYS = Teclas de debug Encendidas
TURNPUNCHKICK = Cambia a los jugadores de 3D a 2D
1-900 = Respiración pesada
EXPLORE = Condiciones de victoria Encendidas / Apagadas
SILENTBUTDEADLY = Silencioso, pero mortal



ACCION / ARCADES

Rise of the Triad Version 1.1

Otro clásico de los arcades 3D se ha colado en nuestra sección de trucos de este mes, uno que por cierto fue un muy buen juego en su momento, sobre todo por sus variados estilos de Multiplayer. Para los que todavía lo poseen, hoy puede ser un buen momento de darle otra oportunidad y divertirse un rato con estos trucos que les preparamos. Para ingresarlos solo deberemos tipearlos mientras estemos jugando, recuerden que para que los mismos funcionen deben disponer de la versión 1.1.

DIPSTICK - Habilita el modo trucos (Recuerden ingresar éste en primer lugar)
CHOJIN - Modo invencible
SEEYA - Modo invencible con tiempo limitado
SIXTOYS - Toda la armadura, llaves y energía
SHOOTME - Armadura a prueba de balas
JOHNWOO - Pistola doble
PLUGEM - Ametralladora MP-40
VANILLA - Bazooka
FIREBOMB - Bomba de fuego
HOTTIMES - Buscadores de calor
BOOZE - Lanzador de misiles borracho
BONES - Pared de fuego
BURNME - Armadura de asbesto
LUNGDUNG - Máscara de gas
HUNTPACK - Muchos objetos y cosas
FLYBOY - Modo mercurio
BADTRIP - Modo alucinante
BOING - Modo Elasto
GOOBERS - Recomenzamos el episodio
REEN - Volvemos al principio del nivel
GOARCH - Para pasar al siguiente nivel inmediatamente
WHACK - Perdemos el 10% de la energía
PANIC - Perdemos todas las armas
86ME - Suicidio
SPEED - Siempre corremos
DIMON/OFF - Cambia los efectos de luces
SHINEON/OFF - Cambia la fuente de las luces
GOTA386/486 - Para apagar los techos y los suelos. (útil en máquinas 386/486)
LONDON - Enciende la niebla
NODNOL - Apaga la niebla
RIDE - Cámara del misil
WHERE - Nos muestra las coordenadas
RECORD - Graba un demo del partido que estamos jugando
STOP - Interrumpe la grabación de la demo
PLAY - Nos muestra la demo que grabamos
GOGATES - Para salir al DOS
MAESTRO - Modo caja de música
CARTIER - Nos muestra todo el mapa

Para los usuarios de la versión V1.1, si ejecutan el juego con el parámetro /EKG o sea desde C: ROTT /EKG utilizarán el modo extra-sangriento.

SIMULADORES

Descent: FreeSpace

Para activar los códigos tipear **WWW.VOLITION-INC.COM**, y luego mantener presionada la tecla del tilde, o sea '~' y teclear los trucos:

C - Envía mensajes a los enemigos
Shift C - Cambia la habilidad de contrarrestar ataques para todas las naves
K - Elimina el objetivo
Shift K - Destruye el subsistema en blanco del objetivo
Alt K - 10% de daño a nuestra nave
I - Invulnerable
Shift I - Cambia la invulnerabilidad del objetivo
O - Cambia la física al estilo Descent
Shift W - Armas infinitas para todas las naves incluyendo la nuestra
W - Armas infinitas para nuestra nave
G - Da por completados los objetivos primarios
Shift G - Lo mismo para los secundarios
Alt G - y lo mismo para las misiones de Bonus
9 - Para hacer scroll hacia delante en las armas secundarias
Shift 9 - Lo mismo pero hacia atrás
0 - Para hacer scroll hacia delante en las armas primarias
Shift 0 - Para hacer scroll hacia atrás en las armas primarias
R - Genera un pedido de recarga de munición para el objetivo

Nota: *Una vez tecleado algún truco no será posible terminar la presente misión.*

Además para poder ver todas las animaciones del juego podemos tipear estando en una misión **FREESPACESTANDSALONE**, *una vez hecho podremos verlas en el Tech Room.*



correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

B.J. BROKERS

Sres Xtreme PC:

En mi carácter de Director de B.J. Broker S.A., me veo en la obligación de contestar con unas pocas líneas la carta enviada por el Sr Facundo Mamone que fuera publicada en esta misma sección en el número de Octubre.

Ante todo, no es mi intención iniciar una larga polémica sobre la idoneidad del Sr. Mamone para determinar la "calidad" de un CD-ROM o calificar "el proceso de grabación utilizado", y por ello no me extenderé más sobre ese tema.

Sí me preocupa el tono y la actitud de la carta publicada -así como el de una similar recibida por fax en nuestra empresa- pues ambas fueron enviadas casi 30 días después de la adquisición del producto y, SIN EMBARGO, durante todo ese lapso nuestro Servicio de Soporte Técnico (totalmente gratuito) NO RECIBIO NINGUNA CONSULTA DEL SR. MAMONE.

Nuestra empresa tiene el firme compromiso de poner a disposición de los usuarios productos de primera línea a precios realmente muy accesibles, y junto a ello brindamos todas las ventajas de adquirir un producto original.

Para ello ponemos a disposición de nuestros usuarios varias líneas de teléfono, una línea de fax y una casilla de e-mail, que aparecen publicados EN TODOS LOS COMPONENTES DEL PACKAGING.

¡¡¡Sólo hace falta comunicarse!!!

José María Delrío
Director de Productos
B. J. Broker S.A.

Yo personalmente quiero aclarar que estoy totalmente de acuerdo con el Sr. José María Delrío, y que jamás dudé (las respuestas de esta sección son todas realizadas por mi) de la calidad de los productos de B.J. Brokers, ya que un CD defectuoso, en el caso de que lo tuviere, puede ocurrir con cualquier juego de cualquier compañía, y eso no significa un problema, ya que para eso está el Servicio de Atención al Cliente, en el cual te cambian sin ninguna duda cualquier CD que tenga inconvenientes.

El motivo de la publicación de la carta no correspondió a el "apriete" por parte del lector, sinó por lo irrisorio del pedido, ya que Facundo Mamone "repudiaba" el contenido de una review (que después curiosamente alababa) porque no teníamos en cuenta que los CD podían tener problemas (cosa imposible de poner en práctica, a menos que se tenga clarividencia). Espero que el tema haya quedado aclarado, y que se entienda que los productos de B. J. Brokers S.A. tienen una calidad intachable, al igual que los de las otras compañías que fabrican CD's en nuestro país.

REVISTAS DE LA MADRE PATRIA

Hola amigos de XTREME PC:

Me comunico para felicitarlos por su revista, me parece que esta muy buena. Las secciones me parecen que estan bien dispuestas, aunque algunos digan que no lo están, están acostumbrados a leer a lo gallego.

Tengo que responderles a aquellos que todavía defienden a los galle(gos). No sólo están llegando al país con un retraso de casi medio año, sino que muchas veces hacen comentarios de juegos y demuestran que no saben de lo que estan hablando, por sólo comentar uno: Una revista que no quiero dar nombre, comentó con sentido de burla como era que existiera el "F-22 Lighthing 2" si nunca existió el "F-22 Lighthing". A esos gallegos les informo que sí existió el Lighthing, pero se llamaba "P38 Lighthing" y sirvió en la segunda guerra mundial, por eso del "2" en el juego que mencionaban, los yankees tienden a llamar a muchos aviones de la misma manera por eso existen segundas versiones sin haber existido juegos anteriores, y como hoy en día los programadores de juegos de aviación tratan de llegar al mayor realismo posible le incluyen los nombres verdaderos a sus juegos. Sólo les pediría a los encargados de las redacciones gallegas que los que hagan comentarios sobre juegos de aviones sean personas que sepan algo de los verdaderos y no solo vagos jugadores de video juegos, el género de la aviación se los va a agradecer ya que somos muy exigentes y la mayoría de nosotros sabemos todo de ellos.

Además los CDs que traen son bombas para el sistema ya que una vez que los instalás se te destruye el CD-ROM o se te resetea la computadora, o uno vaya a saber qué tiene pero se vuelve loca por completo, para colmo la mitad de las veces están tan rayados que parecen pistas de patinaje.

En una palabra yo no sé que le ven esas personas a las revistas galle, si las hojas que traen más de la mitad no sirven para nada y la otra mitad ya esta fuera de temporada, los CDs no sirven casi nunca y encima algunas salen el doble que las argentinas, en una palabra al que me regale una de esas yo no se la acepto, más encima me ofendo y le hago juicio.

1)Tengo que pedirles ayuda con respecto a mi impresora ya que no puedo imprimir desde que instalé el windows 95, mi impresora es una LX-300 , tengo información que esta impresora fue hecha sólo para que funcione en Windows 3.1 y versiones siguientes, pero no en versiones como Windows 95. Alguien me comentó que en el Windows 98 está incluída en las impresoras que vienen con el programa, aunque otra persona me lo desmintió, yo no se la verdad ya que no lo tengo . Busqué alguna respuesta en la página de EPSON, pero sólo encontré Drivers para windows 3.1, y para mi sorpresa figura como sólo operable para windows 3.1, en ningun lado dice que funcione para Windows 98, mi pregunta es cuando EPSON va a publicar los DRIVERS correspondientes para windows 95 en adelante, porque problema de hardware no es, ya que la máquina es la misma, sólo cambié el sistema operativo, por si alguien piensa que la tengo mal configurada, le comento que no soy el único que le pasa esto. Si alguien pudo hacer andar su EPSON LX-300 que me lo haga saber, ya que no tengo dinero para cambiar mi impresora, siempre hablando en entorno windows 95. 2)Tengo una curiosidad en el juego RED ALERT sabían algo acerca de una estructura que tiene una pabólica en el techo, por si no la han visto, para todos que tengan instalado el COUNTERSTRIKE o el AFTERMATH, se encuentra en la carpeta RED ALERT que se crea dentro de la carpeta donde tienen el RED ALERT, el archivo es un BMP, y se llama INGAME.BMP si se fijan bien hay mas curisidades en este BMP, están todas las unidades mezcladas. Si existe alguna forma de lograr esta unidad extraña que alguien me diga como se logra, porque yo ya hice de todo.

Bueno sin más que contarles me despido, sigan así y no cambien por más que alguien se los pida, la revista es una masa tal y como está.

PD.: En el chat de Westwood mi nombre es wolfren por si a alguien le interesa.

Jorge Fini - San Fernando
jaf@winnernet.com.ar

1) Llamamos a la gente de Epson (el número de Atención al Cliente es 346-0300) y nos dijeron que ciertas impresoras LX-300, que tienen algunos años de antiguedad, no funcionan con el Windows 95. La solución es una actualización del BIOS de la impresora que se realiza en el Servicio Técnico, que sale algo así como $45, y con esto la impresora funcionaría correctamente tanto en Windows 95 como en el Windows 98. 2) La verdad es que nunca habíamos oído hablar de esta unidad, tal vez está puesta pero no es utilizada por el juego. Dejamos la consulta picando para ver si algún lector te puede ayudar.

FELIZ CUMPLEAÑOS I

Señores de XTREME PC:

Primero quiero señalar el muy buen trabajo que están logrando y felíz cumpleaños. Pero lo impor-

tante que quiero establecer es para sus lectores.

Me parece que todo mundo debe expresar lo que siente pero si se tiene algún problema con ésta publicación NO LA ADQUIERAN, eso es todo. Sin embargo también me parece justo apuntar que todos los aduladores de la revista no empiecen a mandar cartas tratando de defenderla, ya que la misma y sus responsables lo pueden hacer muy bien como quedó demostrado sin la necesidad de que salgan superhéroes a su rescate, quedó claro.

Una cosa más, estoy totalmente de acuerdo con Sebastián Riveros y sobre todo con el consejo del reto a los lectores por los temas.

También me gustaría que consideraran una sección de "prehistóricos" que consistiría en el recuerdo de viejísimos juegos, comentarios de su final, alguna foto y que fue de la compañia que los creó, no sólo para PC sino también de los de máquina cuando yo iba a gastar australes en ellas, como por ejemplo el Rygar, Starforce, City Connection, Moon Patrol, Monaco GP, Elevator Action, etc.

Aclaro que tengo 24 años me llamo Julian Zabaleta y soy de La Plata, ahora a lo nuestro: estoy esperando con ansias el Sid Meier's Alpha Centauri porque soy fanático de los juegos de estrategia en especial de los por turno como el Civilization II que es a mi parecer el más completo por las opciones de juego y la enorme cantidad de factores a los que hay que tener en cuenta para jugarlo. Entonces me agradaría que hicieran un buen preview con las diferencias y mejoras realizadas al juego que se viene.

Una duda hace ya mucho terminé el Interstate 76 pero en una misión creo que la 12 donde había que salir de un lugar cerrado y de noche, se saltaba a través de un galpón y luego nos decía si éramos inconscientes? pero se podía pasar a la siguiente misión ¿Qué era eso?

No saben de un juego de Commodore 64 que se llamaba Defender of the Crown (defender la corona) que se ambientaba en la Inglaterra de los sajones y normandos, también de estrategia, si alguna vez salió para PC.

Sin más agradezco la oportunidad que me dieron de expresarme y sigan de esta manera que van por el buen camino.

Un abrazo de un tripero del alma.

Julián Zabaleta
triperozzz@LatinMail.com

1) La sección de Prehistóricos podría ser tranquilamente la de Emuladores, ¿no te parece? Pensá que casi todos los juegos que existieron en los viejos arcades están emulados perfectamente en la PC. 2) La verdad que lo que hiciste es bastante inconsciente, por cierto! :) 3) Podés jugarlo en su versión original (también estaba en la Amiga) con los emuladores de www.davesclassics.com.

FELIZ CUMPLEAÑOS II

Sin palabras. Es increíble la evolución de XTREME PC. Fue realmente espectacular ir al quiosco y encontrarme con la tapa y la encuadernación de la revista.

Quién iba a pensar que en Argentina íbamos a tener una revista a la altura de las más grandes de USA y Gran Bretaña.

Lo único en que nos superan es en cantidad de páginas. (el tema del CD ya está bastante charlado, si es por mí me da lo mismo).

Recuerdo allá por los primeros meses del año, cuando resulté ser el primer ganador del sorteo del ránking. Luego comenzaron a aparecer más sorteos, presentaciones de juegos, y por consiguiente más lectores, con lo cual quedé un poco resagado frente a todos ellos. Pero siempre igual, no me he perdido de ningún número, y siempre estoy a la espera de la fecha de salida de la revista.

Bien, Felicitaciones, sigán así (o mejor), y hasta la próxima carta.

Ahh, me olvidaba. ¿No es hora de que le dediquen un especial a EASports?

PD1: Entre nosotros. En el número 12 hay una carta de un pibe que les dice de todo. Sinceramente, no lo entiendo. Qué es lo que pretende. Si él tiene alguna idea de cómo deberían ser las revistas de Juegos de PC, entonces debería exponerla. Me parece que no sabe nada de nada si busca refugio en las retrasadas, ambiguas, y anti-castellano "españolas".

Opino lo mismo de ese que decía que era de no se cual asociación, y que su carta parecía un documento para un juez. Bueno mejor dejo de hablar.

No se desanimen (yo sé que no lo hacen), y sigan adelante.

PD2: Una pregunta. No entiendo eso de que el Madden 99 tiene fecha de salida para el 99. Fue un error, o realmente es así, porque las versiones N64 y Playstation ya están en los locales.

Mariano Fontana - Capital
mfontana@cvtci.com.ar

Las fechas de salidas de los programas para consolas y para PC muchas veces no concuerdan, tené en cuenta que el desarrollo es totalmente distinto. (Y mucho más complicado, me imagino).

NEED FOR SPEED III - HOT PURSUIT - Y EL TABLERO FANTASMA

Xtremepcianos:

Soy Leandro (Souto, como todos me dicen). Hace poco (unos meses) me puse la Diamond Monster 3D, y es una maza, pero mi mayor temor es que para el '99 me quede vieja, inútil, inservible, basura, etc. etc. etc. 1) ¿Ustedes que dicen?

En el número 12 me parecieron muy buenos sus cambios pero ¿Qué pasó con los trucos? (Bueno, por los trucos en realidad no me pareció mal ya que hicieron una extensa "solución" para el Commandos. Pero soy pretencioso y quiero más. Y más que nada: ¿Qué paso con el Correo de Lectores? ¿Agregaron más páginas y cortaron el Correo de Lectores? Estuve jugando a la demo del "Beast Wars" (que me prestó un amigo - ¡Grande Pablito!-) y me pareció bastante bueno, y mi pregunta es: 2) ¿Porqué no sacan un review del mismo? (espero que lo hagan).

He notado que "Noticias de último momento" se achicó mucho 3) ¿Qué pasa? ¿No hay noticias importantes?

Jugué al Need for Speed III - Hot Pursuit - ¡Y me pareció el juego más espectacular de "carreras" que jugué en mi vida! Pero tengo un problema: 4) No puedo jugar desde e interior (puedo pero no de la forma en que se vé el volante, tablero, etc.) ¿Qué pasa? Probé todo y no puedo. Pensé que no podía por algún problema de mi placa 3D, pero en todo el juego anda bien y a un amigo ¿Eh, Pablito? tampoco le funciona, (y tiene una placa aceleradora Voodoo 2 con 8 MB - La mía es con 4) ¡Por favor! ¡Necesito una explicación rápida y clara! (conozco a varias personas que les pasa lo mismo) Bueno, ¡Eso es todo, amigos! Hasta la próxima... ¡Y publiquen mi carta! O me voy a ver obligado a mandar una carta como la de Ramiro Páez, que estoy de acuerdo en un... 0,0%, ¿Cómo se le puede ocurrir una cosa así? ¿Cómo XTREME PC se va a rebajar tanto y hacer una b...... así? Che, todo bien, pero ¿Estás mal de la cabeza o qué te pasa? (peyote asesino) Bueno, ahora sí, chau.

PD1: ¡Aguante el Eternauta!
PD2: ¡Aguanten los Beastie Boys que son lo má grande que hay!
PD3: El que quiera mandarme una carta...¡que lo haga!

Leandro Souto
Formosa 2368 Lanús Oeste - V. Alsina (1822)

1) Depende la máquina que tengas, pero lo cierto es que las compañías ya apuntan a que los usuarios tengan una Pentium II con Voodoo 2 para una perfomance impecable, lo que no pasa en Argentina. Pero con una Pentium 233 MMX y la Voodoo 1 creo que no vas a tener problemas. ¿Qué pasó con los trucos? Nada, a veces son soluciones, y a veces son cheats, depende de las cosas que nos parecen que a ustedes les están haciendo falta. 2) Voy a consultar con el Departamento de Revisiones :) 3) Eso y el Correo de Lectores dependen del diseño de la revista. Yo, que soy una persona muy amable, cedo las páginas del Correo para ocasiones extraordinarias (No se puede contradecir a la mayoría, ni quiero que me linchen), pero las cuatro páginas son lo establecido. 4) Estuve charlando con la gente de Electronic Arts, y me dijeron que el juego tiene una forma de establecer la configuración de la máquina automáticamente, y por eso ocurre que algunos pueden ver el tablero y otros no. Depende de la memoria de la placa 3D, que tiene que ser una Voodoo 2 con 12 MB como mínimo. De todas formas fíjense en la página del juego para detalles más específicos. (www.needforspeed.com).

FELIZ CUMPLEAÑOS III

¡Feliz Cumple XTREME!

Soy yo de nuevo. Esta vez les escribo para sacarme unas dudas y responder las desacertadas acusaciones de Ramiro Paz, quien sin duda pretende discutir.

Lo que más me sorprende es que Ramiro me dice "ricachón" cuando, encima de que paga su revista al mismo precio que yo la mía, compra XTREME PC, la revista que según él es un robo. Y no me digas que la comprás para ver tu horrorosa carta dentro de lo que quiere ser una revista porque una persona normal no se gastaría en ir al correo y pagar por un robo. Por otra parte, y esto ya no es personal, no me parece justo comparar una revista española con una argentina, y no lo digo sólo por vos sino también por otros que descalifican totalmente a las españolas, yo creo que las palabras "enhorabuena" o "sois" son tan odiosas para nosotros como también son para ellos "no te lavés el mate"y "alguna otra yerba". Además, si están

hace tanto tiempo publicadas es porque a ellos les gustan.

En cuanto a lo que opinás sobre el Correo, que es muy penoso, me parece que si tantos "alabamos" a XTREME PC es porque están haciendo un buen trabajo. Tendrías que entender que todos no opinan como vos, Ramiro.

Cambiando de tema les voy a hacer sugerencias, críticas y preguntas: 1) Agreguen una sección con utilidades (no todo es juego, muchachos) 2) Es buena la idea de dividir el Correo en discusiones y consultas. 3) Bajen un poco el Pure, Hulk, Monster, Blaster y todos esos bichos y pongan discos rígidos, módems, procesadores, scanners e impresoras (y no me digan que es una revista de juegos porque, salvo los dos últimos, todo tiene que ver con los juegos) 4) ¿El que responde las cartas es Martín Varsano? 5) Mi motherboard es el TX-Pro II con audio y video incorporado ¿Soporta AMDk6/266 K6/300 y K6-2 3D? 6) ¿Cuál es el Direct X de Windows 98? Porque los juegos me dicen que es superior al 5.0

Muchas gracias

PD1: A los lectores, den su opinión sobre esta carta.

PD2: ¿Puedo participar del ránking? Porque yo ya gané un juego.

Ariel Gentile
Morón - Buenos Aires

1) Lamentablemente odio decírtelo (porque me dijiste que no te lo diga) pero XTREME PC "Es una revista de juegos". O sea, nada de utilitarios. 2) ES una buena idea, pero imposible de realizar, ya que la mayoría de las cartas tienen un poco de las dos cosas, haciendo muy difícil la tarea de organizarlas. 3) Queda anotado para futuras ediciones. 4) Sí. A sus órdenes! :) 5) Deberías fijarte en el manual del motherboard, y si no dice nada, en la página del fabricante del motherboard para ver si hay upgrades del BIOS para soportar los chips que mencionaste. 6) En este momento, el Direct X que viene con los últimos juegos (y es el que se recomienda) es el 6.0. 7) Sí, podés participar, nomás.

SON LA MEJOR REVISTA DE PC

Hola queridos amigos de XTREME PC:

Me llamo Alejandro Montaldo y tengo 14 años, para contarles como me comuniqué con ustedes les cuento que los ví por primera vez en Nivel X y no le presté atención porque me pareció una revista más de juegos para PC, hasta que la compré, para ver como era en la edición N°10, y me quedé asombrado por lo buena que es, en todo sentido de la palabra y superando por mucho a las revistas españolas.

Pero ahora les voy a pedir algunas cosas: 1) El demo de Grim Fandango estuvo muy bueno por eso quisiera pedirles que regalen otros demos, no importa si lo hacen mediante la revista o en su redacción. 2) También me gustaría si no les es inconveniente que las siguientes ediciones sean como el número aniversario (en páginas, formato, etc.) 3) Otro pedido sería si pueden sacar pósters de algunos juegos, en caso de que lo hagan por favor que vengan sueltos dentro de la revista y no enganchados. 4) Y por último quisiera pedirles que hagan más concursos.

Atentamente:

Alejo Montaldo
Capital Federal

1) Como no, no bien podamos vamos a repetir la experiencia. 2) Como podrás ver en el número que tenés en tus manos, tus deseos son órdenes. :) 3) Eso lo vamos a estudiar. 4) OK.

TRES FANATICOS TRES

Para los maestros de la PC:

Somos Rodrigo, Cristian y Lisandro(13, 14 y 14 respectivamente), tres fanáticos suyos, que hemos mandado cartas y no las han publicado (en el caso de Lisandro, en cambio Rodrigo y Cristian no tuvieron la misma suerte).

Nosotros queríamos decirle a Ramiro Paz (numero 12) ¡¡¡¡Que se mando cualquiera con lo de que el correo es una farsa!!!!!!, Flaco no podes hablar sin saber, infórmate antes de hablar, ¡¡¡XTREME PC ES LA MEJOR REVISTA!!!!!!!! Además, para qué querrían ellos (XTPC) arreglar las cartas si no les favorece, al contrario, muchas veces mandaron críticas (como tu carta que es una mier.....) y no creo que hayan sido arregladas, a menos que quisieran perder lectores (con nosotros no va a pasar) a veces hay saboteadores como VOS que lo intentan hacer.

Cambiando de tema, coincidimos con Sebastián Riveros acerca de lo que dijo sobre los trucos.

Vayamos a las preguntas. 1)Leí su pag. Y dice que por ahí 3Dfx saca una nueva tecnología en placas aceleradoras 3D, ¿es esto cierto?. 2)¿Cuántos cds son el X-files? y ¿cuál es su precio? 3)La Canopus pure 3D II va a ser mejor que las placas con el chip Voodoo2 que salieron hasta ahora (en calidad gráfica y velocidad). 3)¿Cuál es el mejor modo de juego en Multiplayer para Q2, que no sea CTC, CTF o DM?

PD: Sigan así y Aguante el GRIM FANDANGO (aunque no haya salido aún).

El e-mail de Rodrigo y Cristian es crcollavo@ciudad.com.ar y el de Lisandro es luke_lam@latinmail.com

Si pueden publiquen la carta. Queremos que los demas lectores conozcan nuestra opinión. Lo que dijo Sebastián Rivera sobre mandar cartas sobre un tema en especial es muy buena idea. GRACIAS.

Rodrigo, Cristian y Lisandro
fliam@ciudad.com.ar

1) Mirá, el nuevo chip que 3Dfx va a sacar es el Banshee, pero está basado en la tecnología del Voodoo. 2) El X-Files contiene 7 CD's y el precio es $69. 3) Como placa es similar a las otras Voodoo2, lo que pasa es que está overclockeada, y eso la hace un poco más rápida. 3) Y puede ser el Jailbreak, o los bots (si querés hacer un simulacro de Multiplayer). Yo te recomiendo entrar a la página de Blues News (www.bluesnews.com).

SIGAN ASI MASTERS

Para la espectacular revista XTREME PC:

¡Hola genios de las revistas de PC!

Me llamo Antonio vivo en Palermo y tengo 11 años. Quería felicitarlos por esta revista que está ¡Buenísima!

Me gusta la revista por sus muy buenos gráficos, notas, todas las novedades y porque es Argentina. Yo compré muchas revistas distintas de PC pero ninguna me pareció tan espectacular como esta. Sigan así Masters.

Bueno, les quiero hacer algunas preguntas: 1) Tengo el Worms 2 y quería algunos trucos (no para pasar de pantallas, sino para tener más vidas o armas). 2) Más o menos, ¿Cuándo sale el Resident Evil 2 para PC? 3) ¿Es verdad que hay un juego de los Súper Campeones? (si no salió cuando va a salir) 4) ¿Qué juegos de deportes me recomiendan?

PD: Los admiro un montón.

Antonio Martínez
Capital Federal

1) Lamentablemente no hay trucos para el Worms 2 para armas o vidas. 2) No tiene fecha confirmada. Esperemos que para fin de año (una expresión de deseo) 3) La verdad que no tengo ni idea, lo vamos a averiguar. 4) Puede ser la línea de EA Sports (FIFA, NBA Live, NHL, etc.) o los Golf de Access (Links) o la línea de Gremlin (Actua Tennis, Soccer, etc.)

SORPRESA Y 1/2

¿Cómo andan, amigos de XTREME PC?

¿Qué tal? Soy Evangelina y les cuento que esta es la segunda misiva que les envío después de que me dieron la mayor sorpresa de mi vida cuando abrí la revista y ví mi carta publicada; ¡y toda enterita! Me encantó que la hayan publicado y me encantó más todavía que den un trato preferencial a las damas (sin ánimos de ofender a los caballeros, al contrario). Como ya expresé todo lo que pensaba respecto a la revista, elogios, piropos, etc. en mi primer carta, el motivo de esta carta es más que nada pedirles una pequeña ayudita: Estoy jugando hace un tiempo al Full Throttle y me quedé trabada en la parte que Ben tiene que arreglar su moto (casi al principio). Ya conseguí las horquillas y el soplete pero no puedo robar la gasolina porque cada vez que subo a la torre suena la alarma ¿Cómo hago? Esta ayudita les será agradecida por siempre hasta el infinito.

Una cosita más y no jodemos más, ¿Todavía tienen la idea de sacar el CD con la revista? Sería muy buena idea y apoyo la moción de que sea opcional tipo los suplementos de Clarín.

Bueno, eso es todo, les agradezco muchísimo la bola que le dan a los lectores, se siente mucho que realmente les interesa lo que pensamos y eso es algo que no se encuentra muy a menudo. Sigan así.

Un beso grande:

Evangelina Fiorucchi
Beccar - Bs. As.

Tenés que Ir a la TORRE DE COMBUSTIBLE. Subir por las ESCALERAS. Cuando suene la ALARMA, esconderse detrás del BIDON que hay a la derecha. Cuando los policías estén en la TORRE, abrir el DEPOSITO de la MOTOAEREA, colocar el TUBO, colocar la LATA DE GASOLINA y soplar el TUBO.

Lo del CD todavía tenemos ganas de hacerlo, por supuesto, y va a ser cuando menos se lo esperen, así como una pequeña sorpresa.

GODZILLA - THE LETTER - :)

Soy Godzilla y quiero decirles que estoy cansado de leer (en el correo de lectores) que siempre hay una o dos personas que se pelean por una u otra razón, por ejemplo hoy (6 de octubre) cuando me compre la revista, luego de hojearla un rato leí una o dos cartas y me encuentro que uno le dice a el pardo que se fije antes de hablar de un juego y no se que otras cosas.

1) No manden más cartas peleándose porque esto no parece un correo de lectores, y que c\u opine de x juego y que nadie se meta, que respeten la opinión de x lector.

Bueno me descargué, ahora unas preguntas: 1) ¿Porqué m----a en los distintos FIFA's no ponen por lo menos 3 o 4 equipos argentinos, los de EA no saben el éxito que tiene esta saga acá? 2)Algunos trucos para el NFS3. 3) Por favor publiquen este E-MAIL para que todos los lectores se enteren de lo que pienso y que "algunos" de éstos se pongan las pilas.

PD1: Aguanten BOCA Y XTREMEPC.
PD2: El nuevo formato y las páginas que le agregaron a la revista está joya.

Saluda atte:

Godzilla
ctorres@overnet.com.ar

1) Es una buena pregunta. La verdad que no estaría mal que pusieran los equipos de acá en vez de los de Kamchatka, ¿no? 2) En la sección de trucos los vas a encontrar.

CELERON 300A

XTREME PC :

Ante todo quisiera decirles que están haciendo una revista de aquellas para todos los que nos gustan los video games y que, por lo menos en mi caso particularmente, sirve de referencia tanto para el soft como el hard (gracias a ustedes se me aclaro el panorama con respecto a las placas 3D y pase a ser un infeliz poseedor de una MATROX MYSTIQUE 220 a un feliz poseedor de una MONSTER II) así que les mando este mail para sacarme una duda.

Tengo un PENTIUM 200 MMX con 64 MB de RAM y quisiera saber sin con un CELERON 300 A (es el que trae caché 128 L2) voy a tener mejor rendimiento. Les comento que a juegos como Forsaken, Quake 2, World cup 98 , Jedi knight los juego más que aceptablemente, muy bien diría yo, pero cuando corro juegos como Die by the sword, X-Wing Vs. Tie figther y Unreal, cuando hay muchos personajes o naves disminuyen drasticamente los cuadros por segundo, entonces quisiera saber si con un CELERON y la 3DFX 2 voy a tener una mejora significativa.

Sin más le agradezco mucho y espero su contestación. Sigan así que la revista está perfecta.

Muchas Gracias

Enrique Buisan
ebuisan@arnet.com.ar

Sí, Enrique, es más, mucha gente está comprando este procesador, ya que se comenta (nosotros no hemos hecho las pruebas pertinentes, así que recomendamos ciudado) que se puede overclockear, y así acelerar su velocidad para llegar a una perfomance similar a la del Pentium II de 400 MHz. Parece increíble, pero parece que es real. Sería cuestión de probar, ya que la diferencia de precio entre este chip y el Pentium II 400 MHz es bastante grande.

LA GORDA DE QUIMICA

Cuando digo: Bueno... Vamos a estudiar química... Llega mi vieja y me dice: TE TRAJE LA REVISTA!!! Eso significa, adiós química, hola XTREME PC. Así que si mañana la gorda de química me c... es cosa de ustedes y no mía.

No pasaron más de 15 minutos de hojearla que ya tengo cosas para preguntarles.

1) Mis amigos y yo estamos interesados en lo de armar una LAN. (me vino al pelo la Zona 3D de este número! Pero me quedaron unas dudas. Nosotros armaríamos una red de 3 máquinas, (como en el dibujito) pero en el caso de armar una con sólo otra persona. ¿Hay alguna diferencia? Veo que las plaquetas de red tienen solo un lugar para conectar cables. Así que ¿Cómo se van a conectar el coaxil y el... 50 ohm (que no se que será) en la misma plaqueta?, o es que se conecta en el conector T (que ese si tiene dos entradas...) como verán estoy medio perdido, (medio bastante) y les agradecería que me lo expliquen con más detalles. 2) Me encantan los juegos de Neogeo (aunque no tengo muchos) Ustedes dijeron que las roms de Neogeo iban de los 3 a los 15 megas... ¿Por casualidad no se bajaron el final fight special real bout 2, o era Final Fight Real Bout Special... no me acuerdo? son unos 70 MB descomprimidos, unos... 30 MB zipeados con suerte, lo sé porque un amigo mío se quedó 3 horas hasta que lo bajó. (se preguntarán a dónde quiero ir con este punto no? ¡ja! bueno en realidad nada solo disfruto recauchutar errores en algo tan bueno (y los errores cuesta encontrarlos, ¿eh?).

Digamos que esta fue la parte de elogios de la carta... que original no??

3) mmmm.... creo que por ahora no hay 4. ah! si.... igual no creo que te acuerdes porque debes responder medio millón y medio de cartas por día, pero igual te digo. Hace unos.. dos meses te mandé una carta diciendo que no me andaba el CD rom y que era un fan del.... perdón, SOY un fan del Starcraft y que no lo podía jugar porque no me andaba la lectora (valga la redundancia) bueno, decidí cortar por lo sano y no gastar plata al dope y me compré una joyita (OEM) Creative Labs de 24X, que anda una maravilla y que creo que si le meto un panqueque, también lo lee, porque todos lo cds que tenía que la otra no leía, no pueden hacer nada contra esta que los lee a todos!.

Lamentablemente para vos esto me hace acordarme de una 4ta pregunta:

¿Cómo pueden ayudarme para que los de Blizzard pongan un servidor de Battlenet cerca?, aunque sea uno en Brasil o acá y no que como un tarado tenga que usar el servidor de España o el de México para jugar... De todas maneras es lo mismo, porque la maldita marca roja del lag (o se escribe lagg??) no cambia... Hasta me ha pasado que Battlenet no me deja entrar diciendo que mi conexión es DEMASIADO lenta para jugar.

Sigan así, y no le den pelota a esas cartas como la que leí hoy de un tal...Ramiro Paz... yo se que publicaron esa carta para taparle el oj... no, mejor dijo para taparle la boca, (mantengamos la dignidad) pero en realidad lo que se merece es que no le respondan NADA y ya. (o una carta privada con un amistoso saludo al estilo siciliano).

Nos vemos...

PD1: Encantado con las direcciones de emuladores que pusieron en un cuadro en la zona de emuladores, ya las estoy probando. ¿¿¿Para cuando una nota especial sobre el NEOGEO???

Esperen un cacho, porque tengo problemas en mandarles esta mail, tengo que llevar el cable hasta la pieza de mis viejos... maldito el día que les dije que no se preocupen en gastar más en pedirle una boca adicional para mi pieza, porque me arreglo con un cable de 10 metros....

Espero que se diviertan con mi carta de la misma manera en la que yo me divertí al hacerla!

Bueno ahora si me voy chauuuuuuuu

Ernesto
ecottely@intramed.net.ar

1) No hay ninguna diferencia. Todas las placas van con la "T" y las "puntas" van con los terminales. 2) Obviamente siempre hay exepciones, pero el promedio de los files ocupa ese tamaño.
3) Vamos a incluir en nuestras oraciones diarias el server de Blizzard brazuca, si sirve...

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Como era previsible, Diciembre será un mes caliente. Sobre todo en el interior de los gabinetes de nuestras computadoras, que no darán abasto con sus diminutos coolers para apagar el fuego de verdaderas fiestas destructivas que se presentarán en los más diversos géneros y estilos. Ya sea a bordo de los gigantescos Mechs de Shogo: Mobile Armor Division o en la tranquila y soleada playa de una isla en medio del océano, pero eso sí, ¡llena de velocirraptors!, en el esperado Trespasser. También analizaremos a fondo el segundo juego en utilizar el engine del Unreal: Klingon Honor Guard, un arcade 3D con la licencia de Star Trek. Y hablando del engine de Unreal otro de los futuros y prometedores títulos en utilizarlo es nada más ni nada menos que Duke Nukem Forever, del cual te contaremos hasta el más mínimo detalle en nuestro próximo número. Por una cuestión de tiempos y para una mejor organización, se pospone para Diciembre el lanzamiento de las bases para la primera selección anual de premios XTREME a los mejores juegos del año. En ellas explicaremos paso a paso cómo podrán votar a los que ustedes consideren que fueron los mejores juegos aparecidos durante el año 1998. Como siempre les deseamos un mes de lo más espectacular, hasta que en 30 días, el destino y esta pasión, que son los juegos de PC, nos reúna una vez más...

Previews

- Starsiege: Tribes
- Civilization: Call to Power
- Giants
- Fly!
- Lands of Lore III
- Slave Zero
- Y todas las novedades...



Fly!

Reviews

- Trespasser
- Shogo: Mobile Armor Division
- Klingon Honor Guard
- Caesar III
- Fighter Pilot
- Dominant Species
- Actua Tennis
- Y los últimos lanzamientos...



Shogo: Mobile Armor Division

Además...

- Hardware: Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- Correo de Lectores
- Soluciones: La cuarta y última parte de la guía del Commandos: Behind Enemy Lines, la solución completa de Hopkins FBI y todos los trucos.
- Las secciones clásicas...



DUKE NUKEM FOREVER

Con el cambio de engine (del de Quake 2 al del Unreal) Duke Nukem Forever se atrasó un poco más de lo previsto, pero el esfuerzo realmente está valiendo la pena. En nuestro próximo número enterate de todos los nuevos trucos que la gente de 3D Realms está poniendo en práctica, para que la próxima aventura de Duke sea la más espectacular y destructiva de todas. Otra vez los aliens quieren tomar la tierra y a Duke se le esta terminando la paciencia, y nosotros (con ustedes como invitados especiales) no nos podemos perder la fiesta destructiva que se avecina. ¡Pedazitos de alien por doquier! ¡Come Get Some, el mes que viene!





SHOGO 昇剛

mobile armor division

SOLD OUT
La 1º semana en EEUU

Un juego que lo sorprenderá...

inspirado en los Anime (dibujos animados japoneses)





www.shogo-mad.com

Distribuye:



San Luis 3065 (1186) Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (lineas rotativas)
www.edusoft.com.ar



Visitanos en COMPUTACION'98 Local 172

AV. CORDOBA 1170 / 1176 TEL.FAX: 375-1464/5 372-5900 e-mail: memotec1@impsat1.com









GRIM FANDANGO | CAESAR III | SCENERY DESIGNER | CARMAGEDDON









ISRAELI AIR FORCE | IF/A-18E | PEOPLE'S GENERAL | DUNE 2000








THROTTLE RUDDER SYSTEM | CONTROL STICK | PC - POWER PAD PRO | GRAVIS GAMEPAD PRO








SAITEK PC DASH | NASCAR PRO | FORMULA T2 | 4 POINTS SURROUND







CABAL

VISA

